
国内唯一掌机专门杂志
电子天下
掌机迷
POCKET GAMER
2005/18-
VOL.44-
零售价：9.80元
每月10/25日发售
特别策划
次世代掌机的黑洞
乱弹掌机十大倒霉蛋
随刊附送
掌机迷光盘
fly high
热门掌机游戏攻略参上
劲爆攻略
超级火枪英雄
游戏王GX 目标决斗之王
终极蜘蛛侠 剧情攻略
ISSN 1672-8866
18>
9 771672 886049



大抽奖

参加办法

1、将《电子天下·掌机迷》随刊附带的回函卡填写好并寄回编辑部,即可参加当月抽奖活动。2、抽奖截止日期为刊物上市后15日内(例:VOL.44的抽奖活动截止时间为11月10日),回函卡的截止时间以当地邮戳为准。3、中奖名单将在隔期《电子天下·掌机迷》中刊登。4、复印件无效。

祝两周年大抽奖

为庆祝《电子天下·掌机迷》两周年，本刊本期提供更多的奖品，多达424件，除了各种热门掌机外，更有大量其他的精美礼品等待你。后面我们还有更多精彩有趣的活动等待你参加，留意我们的庆祝活动，大回馈陆续开始！是掌机迷就来参加吧！！

封面主题：校园迷糊大王



电子天下·掌机迷

当代黑龙江研究所 主办
电子天下杂志社 编辑出版
社址：哈尔滨市南岗区鞍山街28号
北京工作站：北京安外邮局75号信箱
邮编：100011
国际统一刊号：ISSN 1672-8866
国内统一刊号：CN23-1527/TN
广告许可证：京海工商广字第1500号
邮发代号：80-315
订阅：全国各地邮局
每月10日/25日出版
定价：9.80元

STAFF

编委会主任：孙景钰
副主任：姜绍华、袁建勋、张文功

出品人：黄昌星
主编：杨帆
执行主编：刘辉
编辑：雪人、飞月、暗凌、天意、方舟、翔武
特约记者：张傲
美术编辑：刘振伟、徐申、方磊
编辑部电话：(010)64472729-402
投稿E-MAIL：pg@vgame.cn

发行部

发行部主任：房淑花
邮购地址：北京安外邮局75号信箱
电话：（010）64472177
（010）64472180
传真：（010）64472184

广告部

广告部主任：佟晨
电话：（010）64472920
E-MAIL：vgame@public.bta.net.cn

WEB

次世代传媒网
官方主页：www.vgame.cn
官方论坛：www.magiczone.cn

电子天下 掌机迷 POCKET GAMER

目录

CONTENTS

VOL. 44 2005 / 18

P006 新作聚焦 全新劲作热点聚焦

洛克人EXE6 电脑兽苍牙/烈爪 6

P008 新闻话题 掌机新闻缺一不可

口袋妖怪版GBM公布，预定活动开始 8
FF7AC出货量达到70万，电影节参展获奖 9
神秘掌机EZ-MINI，惊现中华世纪坛 10

P012 果敢特评 热点事件果敢点评

NDS的“三步走” 12

P014 市场扫描 掌机市场行情介绍

仙人指路 ......14　市场云云 16

P018 新作工房 GBA道&NDS路&PSP业

GBA：洛克人EXE6 电脑兽苍牙/烈爪 18
GBA：王女联盟 ......20　GBA：鸡仔总动员 22
GBA：边境传说 23
NDS：马里奥与路易RPG2 24
NDS：超级公主碧奇 26
NDS：大航海时代DS 27
NDS：哈利·波特与火焰杯 28
NDS：多啦A梦 野比的恐龙2006DS 29
PSP：新纪幻想 Spectre Souls 30
PSP：英雄传说 卡卡布三部曲 海之槛歌 32
PSP：机关 36

掌机游戏排行榜 40
游戏品质 42
游戏品味 44

P046 特别策划 专题企划创意不断

谁是最不幸的人——乱弹掌机十大倒霉蛋 46

P050 热血案内 最完美向导&最快速分解

GBA：FIFA06 ......50　GBA：车手3 54
GBA：通勤一笔 ......52　PSP：VR网球 57

P060 极上攻略 最全面最详细的攻略指导

GBA：终极蜘蛛侠 剧情攻略 60
GBA：超级火枪英雄 全剧情攻略 68
GBA：游戏王GX 目标决斗之王攻略 78



彼者的主义

看了本期的新闻，你认为NDS明年的走势会是什么样。

◆虽然我对N社很有信心，但NDS在中国热卖真有一点困难。（赵征，16岁）

◆受各方面的影响，NDS一定会降价的。我想会更普及。（魏蒙，17岁）

◆我认为这不能预测，只能看厂家的工作是否到位。（李杰，16岁）

◆随ISO破译，PSP的天下难容NDS……（李川，20岁）

◆天天复刻，PSP就没必要出新游戏了。（江南，14岁）

◆在严峻形势下，可能会降价。这时便要趁虚而入。（杨公羽，13岁）

◆有《口袋妖怪》助阵，NDS会一路高歌。（张硕，23岁）

◆一定会上升，不管怎么样，永远支持任天堂。（孙卓林，44岁）

◆NDS的机能虽然没PSP强，但凭借着NDS的触摸功能，相信以后NDS上游戏的新玩法会是大批玩家所关心的。（三栖人论坛，daidaima）

◆就冲着触摸功能这点来看，全新的玩法，这点是PSP所不及的！以后一定会有很多的原创游戏出现在DS上。（三栖人论坛，八神流古）

◆我认为明年NDS会进入繁荣时期啊，软件商对NDS机能越来越了解，会有越来越多（快）的游戏登陆NDS啊，明年会红哦。（三栖人论坛，游来游去）

◆看来NDS的发展再没有大作压住，就会被PSP盖过了……NDS的触摸屏在后期将会给任天堂带来创作上的麻烦。（三栖人论坛，dglzzz）

你对PSP上出现“特洛伊”木马病毒有什么看法。

◆不好说，对各位玩家而言，不会有很大问题吧。（郑卿冉，14岁）

◆病毒这玩意无处不在。（陈悦，20岁）

◆真让人害怕，各位PSP玩家千万要小心啊！（张延祚，17岁）

◆这影响了玩家，消灭就好！（房立斌，17岁）

◆功能强大的双面性。（高岩，18岁）

◆没什么影响，开放构架的必然产物。（董金强，20岁）

◆不稀奇，智能手机都会有病毒，何况PSP。（黄山，20岁）

◆机能好就是不好，这样弄出了病毒。（车梦奇，14岁）

◆天大的打击！希望尽早有PSP的杀毒软件。（王利民，15岁）

◆看来还是非法软件在作怪，但谁买得起正版，太贵了！（马久胜，16岁）

◆证明了PSP偏向电脑的功能，但什么都有缺点，对游戏人来说郁闷死了。（张文，18岁）

◆正常现象，PSP本是索尼流行品，当然要赶时髦。（王锦，22岁）

彼者的主义，展示玩家心中真实想法的大舞台，你对掌机业界的真实情感，直感想法尽可在此发表，本期命题征集：

1、请预测一下盛大开发的EZ-MINI今后会有怎样的发展？

2、你看了本期特稿后，对于未来次世代掌机非官方软件的走向有什么样的看法？

你可以在回函卡上填写、也可以来信或发E-MAIL给我们、我们的地址是：北京安外邮局75号信箱《掌机迷》“彼者的主义”收，邮箱：pg@vgame.cn。

本刊声明

■ 本刊图文未经允许不得擅自转载或抄袭。如有发现，则根据相关法律追究相关人员责任。

■ 本刊编辑部恕不接受关于游戏攻略内容、秘技或购机指南的电话询问，对以上问题有疑问的读者请写信或电子邮件咨询，敬请谅解。

■ 凡发现本刊质量问题，请联系本刊发行部进行调换。

投稿须知

1、 请根据各栏目的征稿要求投稿。
2、 采稿者请详细注明自己的真实姓名、地址、邮编及电话等联系方式。
3、 投稿者文责自负，如发现抄袭或侵犯他人版权的现象，并给本刊造成损失，由投稿者承担全部后果和责任，本刊将依照相关法律进行追究。
4、 来稿不退，请投稿者自留底稿。
5、 凡向《掌机迷》投稿，自稿件发出之日起90天内，不得将同稿件发给其他媒体或网站论坛，如发现一稿多投现象，由投稿者承担全部后果和责任。如《掌机迷》90天内未使用稿件，作者可自行处理。
6、本刊拥有对投稿文章的删节权，如投稿不可删改，请投稿者在来稿时注明。
7、凡本刊发表的作品，本刊有权以任何形式对该作品进行修改、编辑和使用该作品，无须另行支付稿费和征得作者同意。
8、本刊概不接收已经在网络（或其他媒体）上发表的作品。

常用游戏类型说明

ACT	Action	动作游戏
AVG	Adventure Game	冒险解谜
ETC	ET Cetera	其他类型
FPS	First-Person Shooting	第一人称射击
FTG	Fighting Game	格斗对战
PUZ	Puzzle Game	益智游戏
RAC	Racing	赛车游戏
RAG	Rhythm Action Game	音乐游戏
RPG	Role Playing Game	角色扮演
RTS	Real Time Strategy	即时战略
SLG	Simulation Game	模拟战略
SPG	Sports Game	体育游戏
STG	Shooting Game	射击游戏
TAB	Table Game	桌面游戏

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

P084 特别策划 专题企划创意不断

次世代掌机的黑洞——见证非官方软件的发展 84

P092 GBA达人王 达人风采王者霸气

GBA：洛克人ZERO2 HARD模式无伤最速通关研究 92

P098 热脑研究 游戏隐藏内容深入分析

GBA：《超级火枪英雄》 HARD难度最速无伤通关研究....98
GBA：《游戏王GX》 笔试问题答案....104

P112 特别策划 专题企划创意不断

商人、迷宫、不可思议的冒险——特鲁内克编年史 112

秘技侦探团 116

P118 软硬兵团 掌机软硬件大介绍大研究

软硬兵团速报....118
GBA 游戏ROM HACK入门篇 122
NEOFLASH再袭——GST Universal Patcher评测....126
让PSP坐电梯，上上下下的享受 128
让PSP游戏轻松一点，胜人一筹 134
PSP免引导方案
——UMD EMLATOR+HOOK=NO UMD? 138
掌上风暴 142

P146 掌上面面观 掌上风情一览无余

通灵学院 146
女生·游戏·GO 148
TOYS小屋....150
PG寻宝团....152

P154 劲作社区 热门游戏话题和资料都在这里

口袋基地 154
口袋百问 162
青青牧场 164
火纹圣殿 168
高战前线 172
史艾帝国 176
洛克小队 178
阳光迷城 180
机战天空 184

人人聊天室 188
日文漫才 194
任性帖图区 198
问答无双 202
掌机迷封神榜....206
掌机动漫坛：DESTINY的掌上团圆剧....208

P216 百家杂谈 玩家的感想在这里升华

离开，但思念依存....214
纪念BeQ，感谢汉化者——来自普通玩家的肺腑之言....215
恢宏的魅力——浅评《苍月》....217
我的《换装》....218

掌机游戏发售资料表....220
编者手记....224

电子天下·掌机迷 光盘目录

GBA新作

《口袋妖怪 不可思议的迷宫》宣传影像

把《口袋妖怪》和《不可思议迷宫》的游戏方式巧妙地结合在一起，给玩家一种全新的感觉，对本作感兴趣的玩家一定不能错过。



NDS新作



《波斯王子 BATTLE》最新宣传影像

《波斯王子》登陆到NDS上了，本作一改传统，不再是动作游戏了，而是成为一款战略游戏，众多熟悉的人物都将会一一登场，相信本作一定会令不少玩家感兴趣的。

PSP新作

《极品飞车 最高悬赏》宣传影像



《无名传说 刀锋兄弟会2》最新影像

高手竞技台



《超级火枪英雄》HARD难度无伤最速通关影像

《洛克人ZERO2》HARD模式无伤最速通关影像PART1

PC部分

FF3原声

精美壁纸

实用工具

更多精彩请看本期光盘



电脑兽的传说

昔日，曾经有两只力量令整个网络界恐惧的猛兽……
这两只猛兽水火不容，产生过许多次激烈的冲突
传说它们的战斗过于猛烈，每次争斗都会令网络界的地形发生变动
人们带着畏惧之心，称这两只猛兽为“电脑兽”……
其中一只，拥有狼一样的外表……电脑兽“苍牙”……
它猛烈的咆哮震动网络全界，它的巨齿可以咬碎所有领航员……
另一只，拥有巨鸟一般的姿态……电脑兽“烈爪”……
它扇起的飓风吹走世上一切，它的锐爪可以撕裂所有程序……
这里是让整个电脑世界陷入恐怖的两只电脑兽最后的战场
中央的巨大空洞就是由它们相互冲击而成
空洞的底部被称作“UNDER GROUND”
直到现在，电脑兽们还在那里长眠……

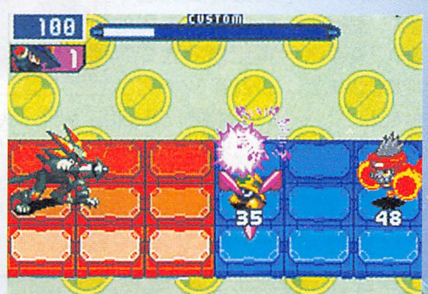




むかいあってるだけで
おしつぶされてしまいそうだよ！







作为本系列在GBA上的最后之作，电脑兽将会带来怎样的惊喜呢?

ROCKMAN EXE
ロックマン エグゼ6
電脳獣 ファルザー

GBA

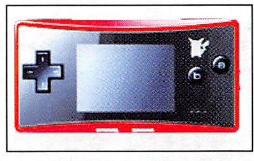
洛克人EXE6 电脑兽苍牙/烈爪		
ロクマン エグゼ6 电脑兽グレイガ/ファルザー		
A・RPG	CAPCOM	日版
5040日元	2005.11.23	人数未定
容量不明	推荐年龄审查中	对应通信线



硬件 HARDWARE 口袋妖怪版GBM公布，预定活动开始

口袋妖怪官网最新公布了口袋妖怪版GBM，并将于11月17日开始发售，价格为12000日元。机身为金属质感，以红、黑作为主色调，面板部分印有皮卡秋的剪影。该版本的GBM只能在口袋妖怪中心各店、以及口袋妖怪中心ONLINE上购买，预约期间为10月20日到11月16日。

自GBM发售以来，面板和不同版本的GBM成为人们关注的对象。各大游戏厂商发售了以游戏为主题的GBM面板，作为任氏产业的《口袋妖怪》，从推出到现在一直都受人们欢迎，《口袋妖怪》版的各种主机也十分畅销。本次的推出自然会令不少妖怪FAN和主机收藏爱好者掏腰包。另外，从这次推出的GBM样式来看，红色和黑色的组合好象和《口袋妖怪》的风格没有太大联系，倒是给人一种时尚的感觉。主机和《口袋妖怪不可思议迷宫》同一天发售，让我们一起等待它们吧。



事件 EVENT 《任天狗》风波席卷欧洲，日美销量突破150万

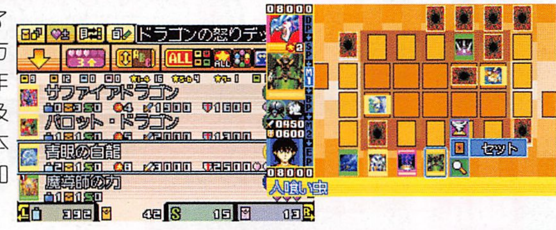
英国任天堂于10月7日在欧洲发售的《任天狗》首周销量就突破了16万套，为《任天狗》今后在欧洲发售创下了一个很好的开端。到现在为止，《任天狗》在日美的销量已经突破了150万，并且带动了NDS硬件销量急速上涨，相信这股热潮还会持续下去。

对于任天狗在欧洲创下这样的销量，任天堂欧洲公司市场营销高级主管Jim Merrick这样说道：“《任天狗》的发售带动了硬件的销量，在伴随着欧版NDS降价到89.99英磅的情况下，NDS在欧洲的销售量大幅度提升。这使我们进一步稳固在掌机市场的领导地位。”

> 话题点评：
>
> 《任天狗》目前已成为风靡世界的软件，无论是日本、北美还是欧洲，都创下了很好的口碑，并且目前全球销量已经突破百万，看来任天堂又找到新的杀手级软件了，不知道在继《任天狗》之后会不会再出其他的任天宠物系列。

软件 SOFTWARE 新世界大会用游戏，《游戏王 专家版2006》登场

10月17日，游戏王官网公布了将作为2006年新世界大会用的官方游戏《游戏王专家版2006》。本作收集了一部分玩家熟悉的老卡以及最新推出的卡，共计1500枚以上。本作将推出在GBA平台上，发售日和价格均为未定。



张添意	以前攒钱买GBASP，现在攒钱买DS卡带，多亏《PG》给我一台DS。
读者资料	男，15岁，天津市南开区华苑小区安华里15号楼7门502室，300384



NDS振动包推出，体感游戏指日可待

美国任天堂于10月24日在北美发售了NDS游戏《银河战士弹珠台》，这款游戏是第一个支持振动的NDS游戏，并且和振动包捆绑发售。另外，于今年年底发售的《马里奥与路易RPG2》也支持振动。

NDS振动包是GBA卡带的样式，使用时将支持振动功能的游戏插入NDS卡槽，把振动包插入GBA卡槽。在游戏中就可以感受到振动了。





话题点评：

自《大合奏》的歌曲补充包推出后，NDS上GBA卡槽的扩展能力就成为了焦点。而这次公布的振动包再次证明GBA卡槽的功能还有可扩展余地，例如《我们的太阳》中的光感器，《玩转瓦里奥制造》中的体感器，以及更多更新奇的创意，相信这些功能在以后的NDS游戏中都会被一一实现。

事件 EVENT FF7AC出货量达到70万，电影节参展获奖

截止到10月12日，史克威尔·艾尼克斯推出的《最终幻想7 少年归来》出货量已经突破70万套。和豪华特典同捆的限定DVD-BOX在预约时就已卖完，初回限定版当日卖完，UMD版发售情况也很好，在发售后三周内就达到了和电影同样的记录。制作人桥本真司说道："能有这样的结果，不只是因为有游戏的FANS，还有更多的人们对这次的作品很关注。"

此影像作品在10月15日举办的"第38届加泰罗尼亚国际电影节"上获得了"梅利亚荣誉奖"。"梅利亚荣誉奖"是授予为电影节的主旨做出贡献的人物与作品的特别奖项。这个奖项颁给了该作的制作人桥本真司。"我切身感觉到了这部作品在欧洲受到的高度关注。我们今后会向世界推出更为进化的作品。"



桥本先生在获奖致词中，充满自信地做出了这样的宣言。

《FF7 AC》在这个电影节上出映是事先决定好的，但由于放映之后前来问询的人过多，出现了不得不再次上映的罕见情况。该电影节的主办人安赫尔·萨拉表示："这部作品堪称本次电影节的一大亮点。如果它没有参展，将会成为电影节的一个大失败。"

陈佳伟	游戏使我，游得快乐，戏得精彩！
读者资料	男，15岁，上海市金山区吕巷镇姚家村11组4015号，201517



神秘掌机EZ-MINI，惊现中华世纪坛

2005年10月17日，盛大互动娱乐有限公司与神达电脑集团在北京中华世纪坛召开新闻发布会。并宣布双方与英特尔公司联合推出掌上无线网络娱乐终端产品——EZ Mini。该产品的网络游戏以及互动娱乐内容将由盛大提供，产品的硬件由神达设计开发并基于英特尔·XSCale技术平台。

EZ-MINI产品特点：

1、兼具了掌上电脑的功能和掌上游戏机的娱乐内容，具有音乐、游戏、电影、电子书等多种功能和应用。

2、EZ mini支持网络游戏。

3、通过EZ mini自带的WiFi（无线宽带）和蓝牙模块，可以连结互联网，搜索下载音乐。

4、EZ mini具有电影播放、各种电视游戏、图片、电子书浏览等功能。

5、EZ mini支持mp3 和 WMA 格式的音乐文件，将来还将逐步支持无损压缩的音乐格式。支持播放更高码流率的音乐文件，自带2个高功率0.8W的扬声器。



EZ mini硬件规格

功能		定义
处理器		Intel PXA270架构 主频 416MHz
视频	显示	2.7英寸 带触摸屏的半反透式的LCD显示
	图象解析	240*320分辨率 ，262K色彩
内存	ROM	64M
	RAM	64M
外部存储		支持SD和MMC
电池		1800mAh的锂电池
无线连接		Bluetooth 1.2标准
		WLAN 802.11b
		蓝牙和WLAN能同时工作
输入输出	扬声器	内置3D环绕立体声 高功率扬声器（0.8W*2）
	耳机	3.5毫米迷你插座（带麦克风）
	USB	支持Mini USB 2.0，用于高速数据传输
物理参数	尺寸	长65，宽128，高19.5（毫米）
	重量	约142克

EZ mini内容列表

音乐	支持MP3、WMA格式	环球、百代等世界知名唱片公司
游戏	网络游戏	盛大《传奇世界》、《梦幻国度》等大型多人在线游戏
	模拟器游戏	《泡泡龙》、《龙神》等2000多款游戏
电影	支持DIVX、 MPEG4、WMV格式	——
MTV	支持DIVX、 MPEG4、WMV格式	10000多首
电子书	支持HTML、PDB、TXT等格式	起点中文网玄幻、武侠、言情、都市、历史、军事、游戏、科幻等各类题材30000多册

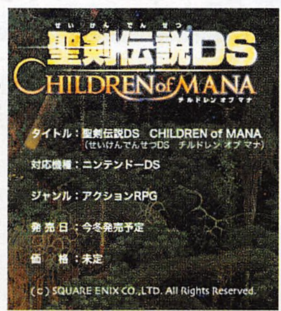
徐明锋	掌机是冬天里的一把火，是大海中的一盏灯塔。
读者资料	男，18岁，江苏苏州市相城区鑫口镇北街15号，215133



《圣剑传说DS》发售日变动,相关信息公布

备受注目的《圣剑传说DS》最初公布的发售日是2006年冬，而现在官网的发售日更新为今年冬，这一点实在令人不解，也许是开始公布有误，或者是把5打成了6。不过这次变动让FANS感到十分欣慰，终于不用苦等一年了。

《圣剑传说》这个系列最初在GB上登场，一直以较强的动作性，精彩的故事而深受玩家的厚爱。自99年7月PS的《圣剑传说 玛娜传说》后，这个系列就再也没出过真正意义的新作，这次同时公布了家用主机的《圣剑传说4》和DS的《圣剑传说 玛娜之子》。其中，《圣剑传说 玛娜之子》最先发售，本作将充分运用NDS机能，并且有着优秀的操作感，爽快感也很强，还有和朋友一起冒险的联机游戏等众多新要素。



在说到怎样运用触摸屏的时候，圣剑开发小组的这样回答："游戏中还是会以方向键和其他键为主，但是，还是会有利用到触摸屏的地方，比如更换武器、地图操作等。"

事件 EVENT SEGA召开《宝宝从哪来？》和《脑力训练员PSP》的体验会

SEGA公司从10月20日开始在东京的三家游戏店中召开了NDS点触式动作游戏《宝宝从哪来？》和PSP脑力训练游戏《脑力训练员PSP》的店面体验会。

《宝宝从哪来？》和《脑力训练员PSP》这两款游戏都预定于10月20日发售，因此本次活动的形式是顾客在店中进行试玩，如果喜欢可以现场购买。



此外，在试玩地点还设置了《宝宝从哪来？》的体验版《宝宝从哪来・爱的分享版》的下载设施，玩家可以使用自己的NDS主机进行现场下载。当场打穿这个体验版的玩家，会得到作为赠品的特制凉扇。

试玩地点还将设置PSP版《脑力训练员PSP》的试玩台，试玩的人可以得到印有小林麻央小姐照片的书签作为赠品。

另外，SEGA公司运营的交流网站"SEGA link"从10月14日开始提供为纪念《宝宝从哪来？》而制作的网络广播节目。节目中，制作组将对音乐进行介绍，并透露一些制作花絮,节目时间大约30分钟。只要注册了"SEGA link"的会员，就可以免费下载这个节目。

事件 EVENT PSP版《LUMINES》全世界累计销售量突破50万

BANDAI最近发布消息,PSP版《LUMINES –音与光的电饰解谜–》全世界累计销售量已经突破50万套。

PSP游戏《LUMINES –音与光的电饰解谜–》是Q-END公司开发的一款PUZ游戏。这款游戏作为以"任何人都可以以低廉价格购入，并可以轻松享受游戏乐趣"为主题的"ab LEVEL"系列第一作，分别于2004年12月、2005年3月和2005年9月在日本、北美和欧洲问世，并且每一次都是和PSP主机同时发售的。各地区的具体销售量并未公布，但据称这款游戏在欧洲拥有特别高的人气。



目前，"ab LEVEL"系列除《LUMINES》已经发售之外，其它机种的作品也已经开始在世界领域中展开。通过自机的爆炸将敌机全部卷入的新感觉PSP用射击游戏《EVERY・EXTEND・EXTRA》预定于2006年1月发售。

胡婧	我已经在梦中见到古拉顿了……虽说初三了，脑子里还是《口袋妖怪》啊。
读者资料	女，14，上海市徐汇区南丹路189弄2幢404，200030

COMMENT 果敢特评

NDS的“三步走”

10月5日，当“Nintendo DS Conference！2005·秋”发表会召开之后，每一个人都深切地感到：为了NDS，任天堂已经豁出去了。

尽管任天堂在迄今为止的业界生涯中已经玩惯了大手笔，但这次发表会的声势还是令业界各方都感到了震撼。在9月份的TGS上，岩田社长已经将自己基调演讲的主要方向移向了掌机，而就在不到半个月的时间里，他再一次为了NDS而单独进行了如此具有力度的宣传攻势。根据此前业界所进行的分析，NDS在任天堂当前的市场战略中扮演着“开路先锋”的重要角色，那么如今可以看出，任天堂确实是准备用所有的技术力量与开发阵容去引导NDS的成功。现在距离2005年年末已经不远，NDS也即将迎来一周年的生日。如今的NDS在市场开拓的征程上究竟走到了一个什么位置，没有人能说得清楚。也许，岩田社长正是希望借着今后战略的定位，来向业界各方昭示自己的结论吧。

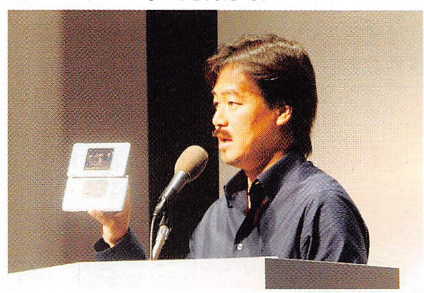
文/Valsion 责编/雪人

将软件进行到底

现在，“软件决定硬件”的理论已经被业界无数次提起，这个被任天堂很久以前就已证明过的业界定律如今已经成为许多游戏厂商制定发展计划的依据。对于一直贯彻这一思路的任天堂“本家”来说，软件阵容毫无疑问会被看成命脉所系的关键。因此，在这次的发表会上，新游戏的数量、质量与发展方向自然成为各方关注的焦点。

事实上，“Nintendo DS Conference！2005·秋”上136款发表作品的豪华阵容足以令人感到目眩。任天堂签约的所有软件制作商都几乎把自己的著名系列放到了这张发售表中，从熟悉的经典名篇《FF Ⅲ》到备受瞩目的人气新作《逆转裁判4》，数不清的优秀游戏尽列其中。任天堂想用这张如同“重磅炸弹”一般的发售表告诉游戏领域的每一个人，所有优秀的掌机作品都可以在NDS上找到。然而，细心的人很容易就可以发现，这张发售表上其实有着相当多的不确定因素：KONAMI的受关注作品中只笼统地写道《恶魔城系列》《游戏王系列》，具体计划与游戏内容似乎并未决定；BANDAI只公布会推出“SD高达的相关作品”，连游戏形式都未落实；更有一些厂商只在发售表中声称“2006年会为NDS推出一款某类型游戏”，其它信息全都无从查知。这些游戏的合同或者开发企划可能确实已经存在，但在将来这整整一年的开发过程中，将会出现什么样的变数仍未可知。任天堂将这些“八字尚无一撇”的游戏全部放到了发售表中，虽然还不能说它是“寅吃卯粮”，却也显示出了它在强化软件阵容，巩固“基础防线”问题上的过度焦急的心态。

不过，任天堂还是任天堂，即使软件合作的形势已经足够复杂，他们也没有忘记准备几张自己的王牌。坂口博信先生在发表会上公布的大作《ARCHAIC SEALED HEAT（ASH）》有着足以“震慑群雄”的威力，细致的立体绘图甚至令人对NDS的3D机能产生了改观；“脑力训练”系列续作的全力推出引起了广泛关注，让大家对岩田社长把软件战略上升到社会现象级话题的手段深感佩服。整体来看，任天堂这次在NDS软件发表上使出的“物量必杀”是成功的。



↑坂口博信亲自出马力挺任天堂，看来NDS大有不达目的誓不罢休的劲头。

将网络进行到底

从最近的运营动向中不难看出，任天堂已经将下一步的“游戏革新”定位在了游戏网络上。几个月以来，“Nintendo Wi-Fi Connection”从初步公开、合作项目发表到软件链结合完成，动作迅速且有条不紊。在本次发表会上，岩田社长特意强调，任天堂将在第一批对应网络的游戏软件发售同时开始提供网络服务。从“Wi-Fi Connection”正式与NDS用户见面的时候起，NDS主机新的经营阶段也将随之来临了。

此前业界各方的评论也曾提到过，任天堂在自己几代“游戏创新”的理念下，一直致力于构筑



↑任氏将为掌机构造方便简单的网络系统，相信这对任饭来说又是一个巨大的馅饼。

一个独立的，不需要复杂程序就可以直接使用的，专门对应任天堂硬件设备的专用游戏网络。当年，任天堂数代家用游戏主机都曾经做过类似的尝试。如今，“便携”的新观念已经影响到了整个游戏业界，任天堂自己也需要让自己的“网络化”步入新的发展阶段。岩田社长在本次发表会上针对“Wi-Fi Connection”做出的“简单、安心、免费”的概括非常形象地说明了任天堂在游戏网络上的理想。这个概括中映射出了任天堂独到的“新时代电子产品”的观念。比起其它厂商提出的“高科技、多机能”，任天堂追求的是一种更为纯粹的“创新”，它的游戏机始终只是一部游戏机，但却能让游戏本身涵盖人们需要在娱乐中获取的各种乐趣。尽管任天堂的领导集体如今已经“改朝换代”，但当年那种希望构筑一个游戏“王国”的理想仍然在潜移默化中对经营思路产生着影响。应该说，这确实是一个有些理想主义的愿望，但是，将这种理想主义的愿望全力付诸实施，并义无反顾地在开拓新游戏观的道路上走下去，这已经足够感染每一个喜爱游戏的人。应该说，作品中包含的这种纯粹的理想才是任天堂最大的魅力所在。

如今，《欢迎光临 动物之森》《马里奥赛车DS》等对应“Wi-Fi Connection”的大作即将问世，《BLEACH 驰骋苍天的命运》《Lost Magic》等作品也宣布加入游戏网络，在刚刚举行的美国“Digital Life”展会上，任天堂更是依据公布了“Wi-Fi Connection”海外版的连接画面。就如岩田在演说中说的那样，“时机已经成熟。”在不久的将来，我们一定可以体会到NDS为我们带来的崭新游戏网络体验。

将宣传进行到底

可以想象，在这个充满了“创新”的经营构想中，任天堂今后的商业宣传将是一件非常不容易完成的工作。“创新”是任天堂举起的大旗，任天堂必须拥有足够的宣传手段，让业界各方看到自己对推广新型游戏构想的信心。但是，以NDS为先锋的市场策略目前正在复杂的新局面中摸索前进，也许连任天堂公司自己的高层都不清楚，应该用何种方法来获得用户的认同。

从某种意义上说，任天堂利用游戏领域以外的“人文关怀”进行的宣传策略获得了一定的成功。“脑力锻炼”系列刚刚推出时，并没有提出像现在一样明确的宣传目标，但在日本“敬老之日”的节日活动期间，这款游戏受到了意外的关注，一些人购买NDS主机和这些益智游戏软件送给家中的老人，希望他们能够利用新型的电子娱乐设备排遣寂寞，同时也能进行适量的思维活动，保持身体健康。这个现象在一时之间引起了不小的社会话题，它反映出了新型的社会需求，而这正是任天堂公司在今年整体市场战略中最为渴求的东西。从最近岩田社长的每次演讲中，我们都可以听到对这个现象的论述。可见，任天堂当前正在市场运营中进行着艰难的“求证”，每次在营销过程中发现一种经验，都要进行细致的研讨与总结，并将这些经验予以泛化，变成支持自己战略的新论据。这个摸索过程的确非常艰苦，但对于现在的任天堂公司和NDS来说，这种摸索是十分必要的。在“Nintendo DS Conference”发表会上，我们看到了任天堂“大网捞鱼”的软件阵容，并且有一次听到了岩田社长关于“拓展新用户”的论述，我们有理由相信，任天堂在游戏领域做的摸索和总结还将始终如一地坚持下去。

任天堂的决心

就在10月中旬，几个任天堂公司的“朗报”传到了NDS玩家的耳朵里。10月7日开始在欧洲发售的《任天狗》首周就创下了16万的销量；即将于12月8日上市的《马里奥赛车DS》正式宣布对应1卡8人对战模式；NAMCO的《Pac-Man World 3》也要加盟NDS的软件阵容。也许对于中国的玩家来说，许多“创新”的游戏服务还离我们比较遥远，但从中国游戏市场这一年来的发展走势上看，任天堂“拓展用户群”的眼光确实已经延伸到了中国。从GBM的销售情况来看，无论是软件、网络还是宣传，中国玩家迟早会拥有与欧美甚至日本本土市场相当的环境，只不过这个时间的长短，还要看中国游戏市场如何发展，以及任天堂公司如何运作了。12月2日，“Interactive Entertainment的历史与展望”峰会将在日本京都立命馆大学的衣笠会展中心举行，宫本茂先生将代表任天堂公司，在这次电子产业的国际盛事上进行再一次的演讲。届时，我们也许将再次听到任天堂在未来的一年中，继续向着世界电子娱乐产业进军的决心。

黄金周后淡季到，索尼淡漠PSP游戏开发，UMD电影风头劲，限制之路越走越远，行货PSP传言起，iDS行货游戏遭破解，盛大高调发布掌机。



十一黄金周过去了，一年之中最惨淡的日子也来了，在这段时间里游戏市场真是冷清的可以，零零散散能瞧见几个人就算不错了，而且还是属于"路过"的。按照往年的惯例，十月份的业绩其实都不咋地，虽说这个月里有个所谓的黄金周，但接下来淡季至少将延续到年底，只有受新硬件或者大作的刺激才有可能有所好转。笔者所在的市场有的时候真是幽静到一根针掉地上都听得见，商家们多数是游手好闲无所事事，个别眼光长远的趁着这个机会休店去外地考察新项目，而像笔者这种玩家出身的人也终于有空把一直没时间玩的游戏恶补一下了，所以在这段时间里对商家来说基本属于"工作生活化"。前些日子笔者算是犯太岁了，电脑被黑客频繁攻击，QQ几乎每天都要被盗，搞得焦头烂额，最后费了不少功夫才解决问题，然后QD又莫名其妙地死机了，关机都不好使，逼着把电池都给卸了才搞定，不过系统算是完了，上网一查据说是中了病毒， 据悉现在连PSP的病毒都有了，虽然在国内还没有发生大规模的中毒现象，但足以敲响警钟了，笔者是给病毒害苦了，深知此道，在此郑重给大家提个醒儿。

随着UMD被破解，很多游戏我们都能很方便地玩到，但PSP上真正能让笔者投入的游戏却一个也没有，至少是暂时吧，就等着明年的樱大战了。相反PSP的附加功能是大家用得最多的，索尼估计也知道自个儿的优劣势，最近在UMD电影方面的动作是频出的，前些日子的《野球拳》是早有耳闻了吧，最近有空拷下来瞧个一二，说的好听是写真集，其实骨子里是200%的18禁，如此明目张胆的东西在游戏史上不是没有，土星末期这玩意就不少，但你索尼如日中天来这一套似乎就有点说不过去了，接下来知名的H动画系列《夜勤病栋》也要登陆PSP了，而且发售表上年末还有数款限制级游戏历历在列，可以说现在索尼大有把此道发扬光大的意思。当然了，索尼是日本的厂商，我们无法用国内的文化道德来评价，但你一个游戏厂商不把心意放在正道上，走这些个歪门邪道不是个办法，就这一点来说任天堂是值得尊敬的，无论什么时候都把产品品质放在第一位，不过这也是任天堂被外界定位成低龄化厂商的因素之一吧。

说到游戏，细心的人会发现在PSP发售表上出现了很多廉价版游戏，那些早期的诸如《大众GOLF》、《山脊赛车》、《永恒传说》等作品均榜上有名，价格是超低的2800日元。发售廉价版游戏是索尼惯例，但那一般是在淘汰机种上运营，像PSP这样的新生代主机这么快推出廉价版似乎不多见，在年末的发售上这些冷饭占的比例也确实有点大了。话说回来放眼过去PSP年底值得期待的大作并不多，用廉价游戏来填补也是无奈之举吧，相反DS方面就让人激动太多了，有人说现在索尼的精力都放在PS3上，莫非任天堂就不要为了革命而全力冲击吗，所以说玩游戏还真得是DS，娱乐的话PSP首选我二话不说。

PSP行货是近来讨论得最多的话题，我一直都在说欢迎PSP也进来插一脚，只有竞争才有发展是硬道理，只有PSP来了神游才会提起100%的精神来，只有有了压力iDS才会卖的比水货便宜，我们才有可能玩到更多的汉化游戏，否则小神游GBA-SP到现在才区区几款游戏的例子会永远放在我们面前。说回正题，据悉PSP最快在11月份就会推出大陆行货，而且也是非



行货PSP谣言漫天飞，不过这个价格问题还是影响它落户中国的主要原因。

王淼	遥望《铸剑３》中……另外，感谢你们在我距上次中奖一周年之际又中了一次，呵呵……
读者资料	女，20岁，天津市河西区

常低廉合理的1799元，传闻的可信度有多高很难推测，至少是还没有得到官方的任何确认。不过我个人猜想，即便要进来也几乎没可能会是传说中的那么快，最快我看怎么地也得是圣诞节前后甚至是春节。这次的传闻我想不是没有理由，早前我报道过国内有些索尼专卖店店主私自把水货PSP上架销售的事，而且就在日前某专卖店还因为机器坏掉无法向顾客交代，最后无奈只得向上级部门求救，通过公司渠道把主机送往日本维修，据悉该事件总公司最终也是睁一只眼闭一只眼不了了之。

正是因为不在少数的顾客去专卖店询问 PSP，店主才会受利益趋势违规操作，相信索尼（中国）的高层对旗下的专卖店也都看在眼里，感觉到明显的市场需求了，开始正式讨论相关引进事宜了，也是非常合乎道理的，至于具体的，我们也只能是继续观望了。但价格方面，1799元的可能性估计不大，按照索尼以往的营运方式大陆行货绝对不会便宜，大陆版PS2就是一个活生生的例子。不过也不排除这一次索尼良心发现的可能，毕竟PS2进入中国最后惨败而归其价格定位过高是最大因素之一，索尼如果愿意检讨自己的话PSP也不是没可能低价入市。不过可能性真的是让人无法期待，因为现在专卖店的水货PSP就是卖到2800元左右，纯利达到1000元，相信届时行货将无法保证专卖店如此巨大的利润空间，那么店主们是否还会继续挺而走险私下售卖水货确保利润就不得而知了。所以说，如何制定一个让专卖店和玩家都满意的折中价格是个难题。

据悉iDS第一款行货游戏《直感一笔》已经遭到破解，通过烧录卡在水货机上也能够运行了，至此iDS标榜的汉化游戏独享优势宣告破产，也就是说现在玩家选择行货的理由只剩下不会买到假货了。真没想到当时来看无论如何都会前途光明的iDS会落到现在的境地，除了尴尬还是尴尬。

说到DS，不知道有多少人给机器换过外壳，近日笔者身边发生了两次严重的事故，拆装之后居然无法开机，始终没有找到确切的病症所在，经分析推测只能是怀疑DS对排线的插拔要求极为苛刻，只要有一丝不吻合就罢工，在此提醒打算给机器换新壳的读者慎重再慎重。市场方面近期各机种的走势并不明显，不过随着

主机换壳是不少玩家都做过的，不过现在大家可要更加小心了。

PSP系统的再次更新，相信再度涨价的日子也就不远了。日前2G组棒的售价低于1000元，较原棒有很大的价格优势，大家购买的时候要留心了，谈到记忆体，PSP用4G硬盘也要上市了，不过我估计价格差不多相当于两台机器了吧。

本期最后插播一条截稿前得到的爆炸新闻，依靠《传奇》一夜暴富的盛大突然高调发布了一款名为"EZ MINI"的手掌机，这款听名字让人以为是烧录卡的掌机除了多媒体功能外最大的卖点就是对应《传奇世界》等多款在线游戏，我们先不讨论其他的，单就"对应"这个词来猜测，是100%移植还是类似于QD上的那种似是而非的游戏，然后打到的装备可上传到PC版，显然后者的可能性比较大，毕竟一款掌机要完全运行电脑游戏是勉强了一些，键盘上诸多的热键功能如何实现也是个瓶颈，那么脱离了PC版的东西有几个《传奇》玩家会买账呢？其实盛大已经在QD上实验过了，总之我认识的拥有QD的人一率在购机当天就把那款游戏删除了。所以说标榜游戏功能就算了吧，把价格放低一些就当MP4来卖，或许会有不错的效果。



盛大的银弹公式正在展开，不知道这次是商家圈钱，还是玩家开心。

文/严俊 责编/雪人

iDS	1250元	小神游GBM	880元
NDS	1080元	小神游SP	640元
PSP	1850元	翻新SP	520元
GBM FC纪念版	900元	翻新GBA	330元

飞月　《铸剑》这个系列的确还不错，希望新作能带给我们更多惊喜。
雪人　中奖一周年……世界上对中奖最敏感的生物果然是……

市场云云

神游再出手，行货GBM强势登场，挑战水货，亮出实惠销售方案；PSP降级，商家失望之余又欲变脸炒作；烧录卡如火如荼，你方唱罢我登场。

iQue micro上市　整体优势突出

本月神游GBM（全称iQue Game Boy micro，简称iQue micro）也正式宣布上市，与行货GBA/GBA SP/NDS相比，本次GBM的发售可谓出人意料，不为别的，只因为iQue micro出来得太快了，在水货GBM上市一个月左右的时间后，国内的玩家就多了一个选择——真正行货版的GBM。当然，这一切都在情理之中，小神游GBA/GBA SP都拥有不错的销量，iDS也受到广大玩家的关注，神游公司争取到行货GBM与水货GBM同期上市都是因为先前市场的良好表现，当然，与各位玩家的支持也有关哟。

iQue micro主机外形与水货版GBM相比并没有什么太大的变化，只不过NINTENDO的商标没有出现，取而代之的是IQUE。其实iQue micro与水货GBM相比也仅仅是在配件上的区别，水货GBM不赠送面板，如果想更换面板需要自行购买，而神游GBM则附送两个面板，而这两个面板是随机赠送的，也就是说购买了神游GBM后就可以得到"铂金色、玛瑙黑、冰川蓝、迷彩绿、火纹橙、花蕊红"中的两款面板，至于到底得到哪两款就要看运气了。除此之外，iQue micro还附送了面板弹出工具1副，这个工具是为了便于GBM更换面板专门设计的，水货版GBM没有附送，而且110V电源也被更换成专用220V电源适配器，此外，iQue micro的包装里还有：便携袋1只、产品保修卡1份、产品认证单1份、产品说明书1份、Mini光盘1张。从配置上就可以看得出iQue micro比水货版GBM超值，要知道面板在日本的价值可不低哟，神游公司慷慨地送给用户，此举值得一赞；而面板弹出工具的赠送则显示出神游公司的人性化，的确，有时候更换面板想找个工具还很困难，现在有了专用的弹出工具，就不用到处找了。

至于价格，目前广州方面的价格是830-840元，这个价格跟水货版接近，但是因为之前提到的赠送面板和面板弹出工具这一缘故，90%的玩家都会选择iQue micro，两者价格接近。而iQue micro还赠送面板与面板弹出工具，另外还可以享受三保服务，自然是选择的最佳对象了。不过少数任天堂狂热爱好者也许不会这么想，因为iQue micro上面没有任天堂的商标，这对于他们来说是绝对不能接受的事情，所以即使水货GBM没有iQue micro超值，他们也会毫不犹豫地购买水货GBM，一般玩家或许觉得这种行为很可笑，然而他们自然有他们的理由。

不过iQue micro却没有发售FC手柄版GBM，所以喜欢FC手柄版GBM的玩家也只有购买水货了。目前本次所谓的"FC限定版"其实已经量产了，比起其它色的GBM，FC版出货量实际上最大，据说超过了总出货量的60%，所以各位读者不必担心买不到FC版。而从实际游戏店的进货量来看，FC版确实占了大多数。

PSP2.0版吃香　商家欲再现炒作闹剧

上个月为大家报道过2.0版PSP成功降级后1.5版PSP价格大跌的消息，而本月2.0版PSP销售形势自然一片大好，1.5版PSP被当作宝的情形不再出现，可是据说眼下许多JS又在酝酿炒作2.0版的PSP，这又是怎么回事呢？

众所周知，在2.0版降级程序还没出现之前，1.5版被众JS炒到了2000元以上的天价，因为当时只有1.0版和1.5版才能玩自制程序（包括破解游戏），全新的1.0版已经无从找起，1.5版出货量比较大，所以市场上还比较多，当时在1.5版与2.0版之间彷徨的用户大多会选择1.5版，虽然



面对功能越来越强劲的PSP风潮，玩家动心不已，而商家们也在酝酿着新一轮的炒作。

温健	如果你买了NDS，可以不买PSP；如果你买了PSP，就请买台NDS。
读者资料	男，16岁，四川省成都市青白江区大弯中学高07级10班，610300

要比2.0版贵上两三百元，不过之后享受破解游戏时才会觉得这两三百元也花得不冤枉。但2.0版宣告降级成功后，某些JS就亏大了，因为高价进来的1.5版不得不降价出售，正因为2.0版降级成功，所以目前的1.5版跟2.0版没有区别，玩家们买了2.0版同样可以自行降级为1.5版，同样可以享受自制软件的乐趣。

眼下虽然PSP的价格已经稳定在1800元左右，但是据说JS们又准备开始炒作2.0版PSP了，原因很简单：SONY发布了PSP2.5版升级程序，也就是说以后发售的PSP都将变成2.5版，那么现在的2.0版PSP又会遭遇1.5版的炒作风波，到时候如果看到2000元以上的2.0版PSP出现在市面上大家就不要惊奇了。

云云的观点还是劝大家早买早享受，电子消费品本来使用寿命就不长，用上几年就会被淘汰，几年前的GBA到现在进化成NDS，几年后PSP二代三代也会出现，这种进化定律是永远不会改变的，更何况国内的JS本事不凡，天知道再过些日子2.0版PSP会被炒到什么样的价格，所以奉劝各位持币观望的玩家还是早些入手较好。

EZ FLASH专用PASSME设备EZ PASS即将上市



随着NDS公布了一大批新作之后，此前一直相对低调的DS烧录卡又出现了火爆的迹象。

EZ FLASH作为国内第一大烧录卡厂商，其NDS烧录卡解决方案一直未见公布，其它厂家的产品卖得红火之时EZ FLASH的众多FANS恐怕已经等不及了，不过官方没有行动我们再怎么期待也是没用的，好在EZ FLASH近日终于发布了EZ PASS的实物图，这让众多翘首以盼的玩家稍微得到了安慰。从图上看得出来EZ PASS类似于NEOFLASH的MAGIC KEY，外型基本上一致，而且都有指示灯，但是目前并不知道该PASSME是否能够脱离正版卡工作，如果还是需要正版卡，那么它就跟MAGICKEY的外观完全一样了。

之前我们都知道了，EZ FLASH会先放出EZ1/2的NDS烧录程序，EZ3的烧录程序之后再发布，而该烧录程序只支持EZ PASS，也就是说EZ FLASH只有使用EZ PASS才能享受EZ官方的烧录程序，其它的像PASSKEY、SPRITEKEY之类的PASSME不能使用，这就跟GBALINK一样，它的卡带只能使用自己的PASSME设备SPRITEKEY，其它的PASSME都不能起作用，这一点完全是为了销售自家PASSME出发，确实够“商人”啊！

NEOFLASH再次发力 NEO-MAX套装震撼发布

NEOFLASH让玩家们真正见识到NDS烧录卡的风采，不过在国内的市场却不容乐观，主要是因为国内有电影卡、GBALINK等国产烧录卡的追击，但是如今NEOFLASH又推出了新版烧录卡，名字叫做NEO-MAX，实际上这是一个套装，它是NEOFLASH烧录卡加上MK2/MK3引导卡的组合，其亮点就在于MK2/MK3引导卡的强大功能。

此外，MK3可以直接从SD卡读取clean rom，而MK2则需要先将存放在SD卡里的ROM解压到GBA烧录卡才能运行。至于MK2/MK3到底是什么东西呢，其实看了图就明白了，它们是MAGICKEY的第二代和第三代产品，采用SD/MMC插槽，玩游戏时再也不占用GBA卡槽，你所需要的仅仅是在开机时用任意GBA烧录卡引导MK2/MK3。

其中MK2的售价是39.9美元；MK3有两种版本，一种包含了256M/512M闪存，运行自制软件和应用程序而无须外加SD/MMC卡，售价69.9美元，另一种包含了64M/128M压缩内存RAM，直接解压运行，也可以作为巨大的高速缓存，售价89.9美元。



这次的烧录卡套装组合重磅出击，不知会不会让NDS烧录卡市场再次升温。

文/窗外不归的云 责编/雪人

天意	这位老弟还真是一个铁杆任饭啊，看来索尼还要小心啊！
雪人	这可是本年度俺看到过最另类的任天堂广告语了……



关于《洛克人EXE6》的消息几乎是闪电发布，本作中又新增了非常吸引人的要素，传说中互联网上存在的两只拥有巨大力量的电脑兽——苍牙和烈爪出现在洛克人面前，而后来洛克人竟然具有了变身成兽形态的能力，兽化后的洛克人拥有威力更强大的攻击手段。

按住B键强力连射

像系列前作一样，本作中按住B键不放时洛克人就会使用蓄力攻击，而兽化中能使用威力很大的连射。

↓苍牙形态的洛克炮技能是猛兽强击，连射威力非常大。





↑烈爪形态的洛克炮技能是羽毛连射，以急速的羽毛攻击。

使用芯片自动攻击

兽化中使用芯片的话，洛克人就会自动移动入攻击范围或射程距离，动作苦手的玩家也没问题！

↑使用芯片后就会对敌人进行自动攻击。

→↑装备只能对正面敌人使用的加农炮后自动移动到可攻击位置。

←↓即使远离敌人也能使用宽剑进入敌方领域进行攻击。

ROCKMAN EXE
ロックマンエグゼ6
電脳獣ファルザー

GBA

洛克人EXE6 电脑兽苍牙/烈爪

ロクマン エグゼ6 電脳獣グレイガ/ファルザー

A・RPG	CAPCOM	日版
5040日元	2005.11.23	人数未定
容量未定	推荐年龄审查中	对应通信线

与新伙伴相遇

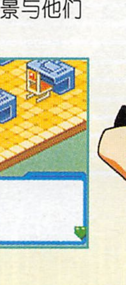
转学到才叶市之后，热斗在新的班级里又遇到了一些新的伙伴，会在各种场景与他们进行交谈。



↑孩子们中的领袖人物，性格看起来是与大山迪卡欧是同一类型的样子。



↑感觉很开朗的女孩子。







↑告诉热斗各种关于才叶镇的事情的男孩子，能从他那里学到不少的东西。

↓内向的可爱女孩，大概是女主角吧。



探索电脑世界！

换了地方以后，洛克人探索的电脑世界当然也焕然一新，新的病毒和精灵也大量登场。当然，这次又会遇到一些互联网上的麻烦，和伙伴们还有领航员们一起来解决吧！



↑洛克人接到求助信息，发生了什么事情？

↓新市镇的电脑世界。

→希望得到情报时就来这里询问。

↑出现了使用火焰喷射攻击的新型病毒！这就是火灾的起因吗？

←巨大的火球飞过，到底出了什么状况呢？



GBA	王女联盟		
	ユクドラ・ユニオン		
	S·RPG	STING	日版
	价格未定	2006年春	1人用
	容量未定	推荐年龄审查中	对应周边未定

《王女联盟》是一款战略RPG，战斗中需要把复数的单位组成阵形（union），阵形的组成方法以及拥有特殊能力的各种卡片决定了战局的胜负。

游戏剧情

位于大陆世界中央的幻想王国由继承了神之血统的王族世代统治着,数代贤明君主的治理为国家筑就了繁荣安定的时代。第31代国王奥尔丁执政时期,废除先帝的新生帝国布伦基亚的势力急剧扩张,年轻的皇帝加尔卡萨率领精锐部队入侵了幻想王国。

在帝国军压倒性的攻势下,王国军节节败退,国土沦亡,国民惨遭蹂躏,国王也因此殒命。战乱中有一名少女从被攻陷的王都逃离了出来,她年方十六七岁,带着略显天真的表情,手中却紧握着一把剑。那是历代国王继承的圣剑“戈兰·圣丘里奥”,是创国英雄开拓此地的传说之剑。

少女名为尤格朵拉·悠莉尔·阿尔特瓦尔茨,她手握王国最后的希望,来到了大陆南端的边境之地,并在那里邂逅了少年盗贼王密拉诺,他们一起拉开了王女的祖国解放战的序幕……



人物介绍

王女尤格朵拉



幻想王国前国王的女儿,王族唯一的幸存者,带着王族代代相传的圣剑“戈兰·圣丘里奥”逃离了被攻陷的王都,最终达到了大陆南端的诺伦峡谷。

盗贼王密拉诺



以大陆南端诺伦峡谷为根据地的盗贼团首领,拥有“银狼密拉诺”的名号,他的口头禅是“我的敌人由我来决定”,作为一名活跃的义贼,拥有很多追随者。

焰帝加尔卡萨



新生布伦基亚帝国的年轻皇帝,他以武力废除先帝,把帝国变成了独裁的军事国家。

卡片与阵形组成是影响战斗结果的关键因素



↑战斗前要对队伍成员进行编组，指定起领导作用的成员，并和一定数量的作战单位编组成特定阵形。



↑编组完成后准备进入战斗，首先进行突击或反击，然后是白兵战。

↓带领编组后的成员向敌军发起突击，作战单位的战斗力会明显地表示出来。





↑在突击时如果击倒了敌方阵形中的领导人物的话，对方就无法发起反击，反之也一样。



↑进入白兵战以后就要尽量削减敌人的兵力，满足特定条件的话就能使用各种兵种的技能。

各种华丽的技能



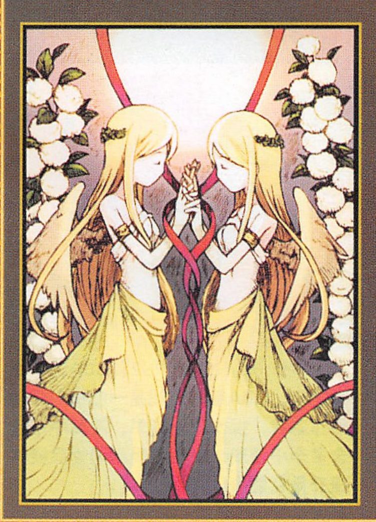


↑在回合开始前要先选择战略卡片，卡片的选择会影响到作战时的技能使用和移动力等。

卡片具有ACE特性、威力、技能和移动力四个特征，对战局起到非常重要的作用。本作人设由漫画家木由月智子担任，而游戏中的卡片设计由STING公司GBA版《约束之地》的人设户部淑担任。



↑在敌方士气下降为0后就被彻底消灭，取得胜利后还能得到各种战利品，增强己方的实力。





《鸡仔总动员》是根据迪士尼将在12月推出的最新动画电影改编的游戏，电影中的故事发生在一个拟人化动物世界里，主角是一只总是杞人忧天的小鸡，为了加强它的自信心，它的妈妈强迫它去参加一个营队来改善情况，它在那里认识了许多和它一样的小动物，也意外发现营队的顾问居然图谋一项可怕的计划，于是小鸡和它的朋友一起摧毁坏人的邪恶计划。

WALT DISNEY PICTURES PRESENTS

チキン・リトル



Little

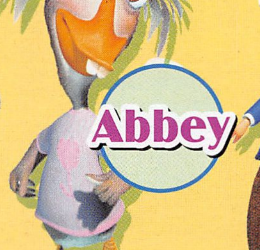
↑与最爱的父亲一起居住的小鸡，运气非常差劲，梦想成为英雄。

Fysh

←只会发出「噗嘟」声的鱼，穿着潜水服在陆地上生活。

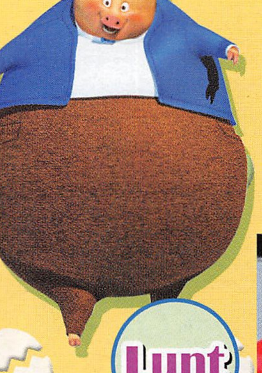
↓体型巨大的小猪，喜欢卡啦OK和土豆片，性格开朗。

GBA	鸡仔总动员		
	チキン・リトル		
	ACT	D3 PUBLISHER	日版
	价格未定	2005.12.15	1人用
	容量未定	全年龄推荐	无对应周边



Abbey

↑头脑灵活的鸭子，稍微有点爱管闲事，对小鸡抱有好意。



Lunt



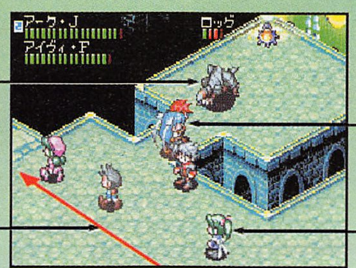
本作分为NGC、PS2和GBA三个版本发售，GBA版的游戏是一款横向卷轴动作游戏，操作非常简单，游戏中还包含多个小游戏，使用收集到的物品能够提升角色能力。

FRONTIER STORIES
—フロンティア ストーリーズ—

在人类居住的世界之外，还有另一个世界，那里生存着名为CIMA的种族。载着开拓者的列车被突如其来的“门”吞了进去，担任护卫的几名守护者全部死去，只剩玩家扮演的两名新人守护者和列车上年龄职业各异的14名开拓者，玩家能否保护全员对抗CIMA，最终安全地离开异世界回到原来的地方呢？



GBA	边境传说		
	フロンティアストーリーズ		
	A・RPG	MMV	日版
	5040日元	2005.10.27	1人用
	容量未定	10岁以上推荐	无对应周边











游戏中必须一边指示开拓者移动一边应付各种情况以保护他们，除了断桥和机关等阻碍以外，玩家还必须面对敌人CIMA，因此要灵活应用开拓者们的各种能力来突破重重障碍。

亚克・J

←以“一定要守护大家”为信念的青年，成为守护者以后在与敌人的战斗中成长着。

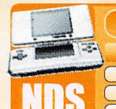
杰斯塔・R

←被称为「SIX STARS」的最强守护者之一，擅长剑术，坚守着除了保护他人以外绝不拔剑的信条。

爱薇・F

←对亚克非常信赖，经常与他一起行动，口硬心软的女孩子，身世是个谜。

马里奥&路易RPG2



马里奥与路易RPG2		
マリオ&ルイージRPG2		
A·RPG	NINTENDO	日版
价格未定	日期未定	1人用
不明	推荐年龄审查中	对应触笔

NDS

拯救被宇宙人袭击的蘑菇王国!

马里奥与路易携手解开机关打败敌人的明星大冒险推出续作，大家耳熟能详的马里奥家族明星悉数登场，还有马里奥宝宝和路易宝宝的加入哦！

本作中必须同时操作马里奥和宝宝以及路易和宝宝一共四个人物，利用ABXY键来控制人物的特殊动作，连两个宝宝也会参加战斗哦。只要根据画面上的指示在恰当的时间按下按键就能使出连续攻击一口气打败敌人！



↑→通常情况下是四人战斗，当马里奥和路易离开时，两个宝宝单独战斗。

充满乐趣的战斗

马里奥与路易的四人大冒险

四人协力解谜



↑按照特定的顺序按下ABXY四个键，马里奥与路易和宝宝们就能协力解开机关。





→马里奥和路易无法进入的狭小地方就要靠两个宝宝来处理了。

为寻找碧奇公主而前往过去的蘑菇王国！

碧奇公主乘坐马博士发明的时光机回到了过去的蘑菇王国，但是当她从过去回到现在时却消失在时光机中，为了寻找消失的公主，马里奥和路易也进入时光机，向着过去出发。

回到过去的两人目睹了蘑菇王国被谜之宇宙人袭击的景象，为了拯救被袭击的蘑菇王国，马里奥与路易再次展开大冒险！



不、不、不得了啦！



↑→在过去的蘑菇城堡中见到了库巴，突然，宇宙人发起了进攻，蘑菇王国陷入巨大的危机！

←碧奇公主乘坐时光机回到了过去的蘑菇王国。

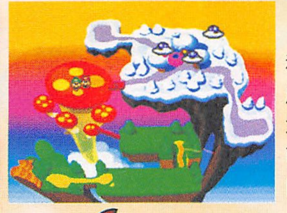


宇宙人发起进攻！

与宝宝们相遇，开始打败宇宙人的冒险！

与宝宝们一起拯救蘑菇王国





↑打败宇宙人，拯救王国和公主。

在过去不仅能见到马里奥宝宝和路易宝宝，还会遇到碧奇宝宝和库巴宝宝，年轻时的马博士也会登场对大家的冒险给予各种帮助。和可爱的宝宝们一起展开拯救蘑菇王国的行动吧！



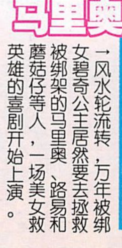


↑乘坐时光机往返于过去与现在，并展开冒险。



NDS	超级公主碧奇		
	スーパープリンセスピーチ		
	ACT	NINTENDO	日版
	4800日元	2005.10.20	1人用
	不支持一卡多人	全年龄推荐	对应触笔

马里奥等人都被抓走啦！



→风水轮流转，万年被绑女碧奇公主居然要去拯救被绑架的马里奥、路易和蘑菇仔等人，一场美女救英雄的喜剧开始上演。



熊熊怒火在燃烧



力量的来源是碧奇的感情！



←一边哭着一边冲过桥。

Touch

Touch

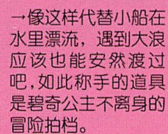
泪奔



遮阳伞的各种妙用



←遮阳伞不仅可以作为武器使用，还能够挂在绳索上载着碧奇公主滑行。





→像这样代替小船在水里漂流，遇到大浪应该也能安然渡过吧，如此称手的道具是碧奇公主不离身的冒险拍档。



光荣公司的《大航海时代》系列拥有众多的FANS，而如今公布的《大航海时代DS》相信会让FANS们雀跃不已，根据目前公布的游戏画面推测，本作是《大航海时代4》的重新制作版本，画面根据NDS的屏幕特点作了一些调整，玩起来更方便快捷。令人赞叹的精美CG仍然会在游戏中大量出现，为人诟病的海上航行画面经过重新绘制后看起来相当漂亮。

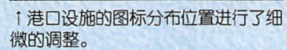
从一个小商会逐渐发展成为称霸世界的强大商会，再度体验华梅、柏格斯统、丽璐、拉斐尔的航海生涯，相信这款《大航海时代DS》会让你找到久违的感动。





↑航海途中可以随时查看航海士们的工作状态和心情。





↑港口设施的图标分布位置进行了细微的调整。







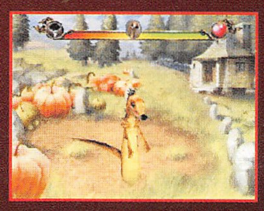
《哈利·波特》系列最新作品登陆NDS！



↑哈利和莱恩、赫敏一直是一起行动的好伙伴。

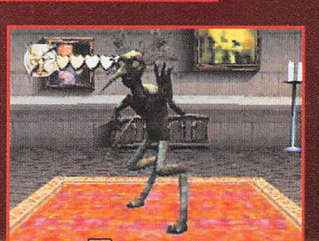
《哈利·波特》系列的第四部作品《哈利·波特与火焰杯》也即将被改编成游戏，平台由GBA转为NDS，在原作中描述的三强争霸赛以及伏地魔的复活应该是本作的重头戏，玩家将体会到一场惊心动魄的比赛和一场生死攸关的对抗。





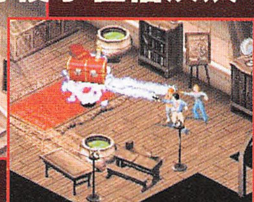
↑这里看起来像是海格居住的小屋旁边的南瓜田。

穿梭于霍格沃茨



↑面对眼前的敌人，抽出魔杖，在下屏幕上画出相应的图案来使用魔法吧。







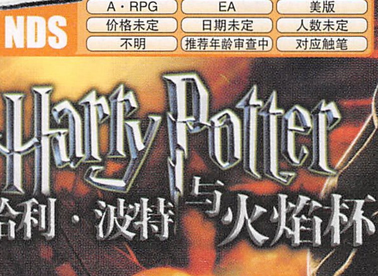


哈利·波特与火焰杯

Harry Potter and the Goblet of Fire

NDS

A·RPG	EA	美版
价格未定	日期未定	人数未定
不明	推荐年龄审查中	对应触笔



ドラえもん のび太の恐竜 2006DS

哆啦A梦 野比的恐龙2006DS		
ドラえもん のび太の恐龙2006DS		
RPG	SEGA	日版
价格未定	2006.03.02	1-2人用
不明	推荐年龄审查中	对应周边未定

NDS

哆啦A梦经典电影游戏化

多啦A梦是个对二十多岁的玩家有着特殊纪念意义的名字，这个经典系列的第一部电影《野比的恐龙》将重新制作并于2006年公开放映，SEGA根据电影制作了这款卡片战斗类RPG，玩家要在游戏中帮助小恐龙回到过去，为了保护小恐龙，必须用卡片与各色敌人战斗。



↑野比找到了恐龙蛋化石后，让哆啦A梦用时间包袱皮还原，并孵化出了一只小恐龙。



↓在地图上会遇到狩猎恐龙的猎人，必须与其战斗。

↑大家熟悉的野比的同班同学们也会在游戏中登场。



享受卡片战斗的乐趣



增加新要素的魅力作品



本作是PS2版《新纪幻想》的完全移植版，并追加了连携攻击、合体攻击、道具定制等全新要素，更增加了游戏魅力。在经过一次延期以后，本作的发售日最终确定在10月27日，让我们来看看游戏系统吧。

新纪幻想

~SSII アンリミテッドサイド~

PSP	新纪幻想 Spectre Souls		
	新纪幻想 ~SSII アンリミテッドサイド~		
	S・RPG	IDEA FACTORY	日版
	5040日元	2005.10.27	1人用
	记忆量未定	推荐年龄审查中	无对应周边



新增要素



↑游戏中人物等级没有限制，即使能力超过最大值以后仍能继续增长，完全可以把自己喜欢的人物培养成拥有究级能力的人物哟！

←最强迷宫，恶魔的领域，其中会遇到大魔王、斗神等，强大的BOSS级敌人，重度FANS必玩！



开场事件



←游戏开始时首先发生开场事件。

世界地图



↑最初的开场战斗(连续战斗)结束后可以在世界地图上移动，前往有“Event Point”的地方触发事件推进剧情。

区域地图



↑游戏中的地图分为世界地图和区域地图两种，事件与战斗都发生在区域地图上，区域地图上还会出现城镇地图等更具体的场景。

胜利条件



←战斗设定了各种胜利条件，达成后结束战斗，在自由地图上必须完成全部战斗后才能回到世界地图。

完成一定数量的事件后，就会发生历史分歧点的事件，完成该事件的结果将影响到游戏世界的历史发展。

战斗系统



游戏中能够自由控制人物的行动顺序，战斗中的所有行动都需要消耗行动点AP，选择“待机”就能转而操作下一个人物，此时节约AP的人物就能在下一回合更早行动，调整AP值甚至能够做到在不受到敌人攻击的情况下歼灭对方。





“蓄力”是活用战斗系统的一种攻击方法，是两名以上人物之间的连续攻击。而“保留”是一名人物连续使用技能的攻击方法，技能有攻击回数的设定，达到回数就能得到更多的伤害和经验值补正。把二者结合使用就能使战斗幅度无限扩大。



↑原创技能是人物的固有技能，能够以蓄力和保留的方式使用，好好使用技能就能造成很大的伤害哦！



↑蓄力使用特定的原创技能就可能发动合体技，特定人物发动的连携攻击威力是普通蓄力技能无法比。



↑通常技组合出连携技，甚至可以发动6人连携的强力攻击。



↑原创技组合出3–6人的合体技，特殊蓄力技能也可以这么组合。





←数个技能以蓄力或保留的方法组合出连续攻击，Hit数越高威力越大。

召唤兽

游戏中形形色色的召唤兽都拥有强大的力量。







合成・捕获



使用两到四件道具进行合成，在列表中选择道具进行合成后，作为原料的道具就消失了，得到合成后的新道具。使用特定道具可能合成出强力的道具，可以用来战胜强敌。在道具店常常可以买到不错的东西，其中有不少防具和饰品具有装备后的特殊能力，好好利用它们来合成吧。

捕获是一种特殊的技能，使用该技能就可以捕捉一些野兽，在捕捉对象的HP减少到5%以下时就能对其使用捕获技能，捕获熟练度越高则捕获成功率越高。捕获野兽后从下次战斗开始就能使用该野兽的技能，能够捕捉的野兽一般是从异界之门中出现的，事件地图上出现的野兽也有一部分可以捕获。

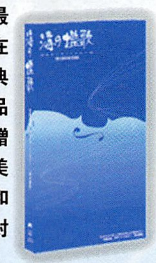








《英雄传说》系列的最新作《海之槛歌》也将要在PSP上发售了，本次的特典已经预先公布——再现作品意境的蓝色封面套盒，还赠送由担任游戏人设的岩崎美奈子描绘的《朱红之泪》和《海之槛歌》的两张原创封面套纸。



战斗　抓住敌人的背后得到先制攻击的机会！

玩家在游戏中可能会与背对状态的敌方遭遇，此时的敌方处于“冷不防”状态，战斗时的第一回合敌方无法行动。当然也会出现被敌方抓住自己背后的情况，同样的，此时己方处于“冷不防”状态，战斗时的第一回合无法行动。本作中的敌人会以各种行动来迫近，因此要好好地练习有策略地针对性作战。

↑进入战斗时敌人背对己方的情况。



↑如果是己方背对敌人的情况，就要白损失第一回合行动的机会，对作战相当不利。



本作主角，14岁的六弦琴演奏者，拥有卓越的音乐才能，性格认真，与祖父马克贝因之间是朋友般的关系，他希望能像祖父一样演奏出感人至深的音乐。



马克贝因乐团的短笛演奏者，与弗特是青梅竹马，性格开朗的她对恋爱相当羞怯，由于马克贝因与弗特常为一些小事争吵，她经常成为两人的裁判。

必杀技 即时发动必杀技！

当战斗画面中人物头像下方的POWER槽数值达到100时出现“FULL！”字样，此时就能使用强力的必杀技。使用方向键左右移动光标来选择人物，按□键确定，使用必杀技时不管敌我双方其他人物的行动而直接切入发动，其他人物在本回合内无法行动。



↑每个人都有几种必杀技，到一定等级就能学会。



↑必杀发动的画面，视觉效果是相当华丽的。

组队 队伍成员最多6人！

随着故事剧情的开展，队伍中一起行动的同伴人数最多能够达到6人。当同伴超过4人时，在查看人物状态的界面能够自由选择参加战斗的首发成员，考虑到队伍平衡问题的话，要对首发成员进行合适的配置。在战斗中能够随时使用“交换”指令来交换参战人物，胜利后取得的经验值会平均分配给所有参加战斗的成员。



↑在战斗中可以随时更换场上成员，只要使用「交换」指令就可以了。



↑在战斗中可以随时更换场上成员，

弗特的祖父，马克贝因乐团的手琴演奏者兼团长，多次巡回演奏旅行使他在各地结识了很多朋友，并具有深厚的道德和洞察力。

马克贝因



夏欧的女儿，担任演唱者，拥有绝佳的美貌和身材，对被她当作孩子的弗特和乌娜来说,她是从恋爱到演奏都相当值得依靠的姐姐,擅长飞刀和缝纫。

瑞秋





合咏魔法　以“共鸣石”为媒介发动“共鸣魔法”！

随着故事剧情的开展，队伍中一起行动的战斗中能以刻有旋律的“共鸣石”为媒介发动“共鸣魔法”，其原理是控制声音的共振来发挥各种力量。



合咏魔法的属性

能够进行合咏的魔法是地、水、火、风、雷、暗六种属性的单体魔法，由于存在属性相克关系，相反属性的魔法不能合咏，因此合咏魔法的组合一共是12种。

合咏魔法的组合



地×水	水×風	火×雷(光)
地×火	水×雷	火×闇
地×雷(光)	水×闇	風×雷(光)
地×闇	火×風	風×闇

两人同时发动共鸣魔法！

当两名成员同时咏唱攻击系的共鸣魔法时，就能发动比单体咏唱威力更大的合体魔法，这就是所谓的“合咏魔法”。合咏魔法只能对敌方单体攻击，全体攻击的共鸣魔法是不能合咏的。

属性相反的魔法



地×風
水×火
闇×雷(光)



↑发动火属性和雷属性共鸣魔法的场面，对单体敌人造成更大伤害。



↑由于咏唱魔法的时候被攻击可能导致咏唱被打断，因此要尽量远离敌人使用魔法。



手风琴演奏者，马克贝因的老朋友，两人曾经一起巡回演出，虽然为了私利而略显狡猾，不过重要的事情上很有分寸，目前与女儿一起作为旅行艺人四处游走。

夏欧



与祖父一起居住在艾基尔人偶工场的开朗女孩，对任何事情都很积极，善于察知别人的心情，拥有人偶操作特技和腹语术，为了防身而练成枪术。

爱妲

属性对伤害产生影响

不仅攻击魔法分为六种属性，敌方也有属性，两者的属性会对伤害产生影响。使用与敌方相对属性的魔法时伤害增加，同属性魔法伤害减少。



↑选中敌人时能够在其名称旁边看到属性，使用魔法时也能查看属性。





以梦幻组合进行冒险！

如果玩家的记忆棒里有《白魔女》和《朱红之泪》的游戏存档，那么就能在《海之槛歌》的特殊模式里使用前两部作品中的人物。三部作品的全部人物汇聚一堂，其规模为系列最大，玩家能够自由使用各人物组成自己的梦幻组合，在特别的地图上享受战斗的乐趣。而且以特定的成员组成队伍时，可能会得到非常珍贵的道具哦！




←如果记忆棒中有《朱红之泪》的通关存档的话，就能使用下图这种组合哦。







→购买了系列三作游戏的玩家能获得特殊礼物，只要把《白魔女》和《朱红之泪》游戏说明书上写有商品标号的部分剪下来，在2006年1月31日前寄到指定地点，前10000名寄到的玩家就能获得收录有《卡卡布三部曲》开场动画等内容的UMD以及游戏设定书，珍贵的礼物不可多得哟！

与弗特相识的小提琴演奏者，与双亲一起经营面包店，为了寻找幼时分离的姐姐而参加平杰尔独奏会，除了演奏以外还有一身好剑术。

阿尔特斯



拥有美丽的黑发和精灵般通透歌声的女性，是水底之民技术的正统后继者，性格温柔，常常不顾自己的危险而帮助别人。

阿莉娅







PSP	机关		
	カラクリ		
	ACT	TEMCO	日版
	价格未定	2005.12.15	人数未定
	记忆量未定	推荐年龄审查中	对应周边未定

作为游戏舞台的莫尔塔尔大陆上曾经存在过高度发达的文明，但是这些太古文明由于不明原因导致灭绝，只在世界各地残留下一些以当时的技术制造出的遗迹，这些建筑使用被称为“无劣化材料”的物质建成，经过数万年仍然毫不腐朽。

冒险的舞台



在莫尔塔尔大陆上，曾经有过制造出“永久机关”的高度文明繁盛一时，但是当太古文明灭绝后，继承其技术的人也就此绝迹，大地上残留下很多作为当时文明遗产的巨大遗迹……

调查

为了解析古代文明，国立的研究机关多尔库巴内研究所对遗迹进行着日以继夜的发掘调查，终于发现了昔日的高性能KARAKURI机关人“杰库鲁”，此为最近建立的最大功绩。作为最新的研究项目，研究所调配了头号精英参与遗迹调查。





文明

无论太古还是现代，科学技术的主体都是以力学原理制成的齿轮联合体，使用这种技术制成的机械KARAKURI已经融入人们的日常生活。太古时期的KARAKURI技术已经达到了制造出“永久机关”的程度，现在的遗迹内就是以“永久机关”为动力源的。

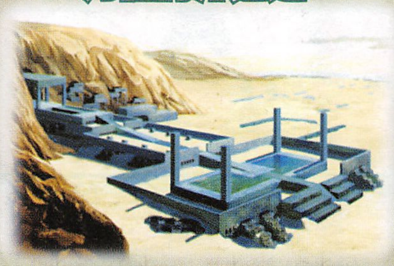
矗立在沙漠之谷中包含神殿的巨大遗迹地带，绿洲北部的葬祭殿已经沉入黄沙，曾经统治此地的帝王之魂在其中长眠。这个遗迹是结构复杂的多层建筑，内部有很多为了防止入侵者而建造的陷阱机关。



多尔库巴内研究所

主角纳特所属的研究所，接受到的所有指令都是从这里发出的，能够在此收集到探索遗迹的必要情报，因此出发前要在这里充分收集情报。

丹帕柯库遗迹



WORKER



←工程用KARAKURI机关人，通称WORKER，使用无骨架设计方案的现代技术制成，性能不高。无人WORKER只能进行单调的行动，有人驾驶时才能从事稍微复杂的工作。原本为了使人远离危险的土木工程等施工而建造，但是近来被作为军用机关人使用，动力是蒸汽机关。

敌人 需要调查的遗迹中存在着各种敌人等待着前去的玩家。

KEEPER

↓守卫遗迹的古代KARAKURI机关人，设计特点是流线型造型，没有多余的部分，根据设定好的程序自动行动。在现代只在遗迹内部活动，由于其阻碍遗迹侵入者的活动，因此被称为KEEPER（遗迹守护者），动力是小型永久机关。



遭遇敌人

由超高度文明建造的古代遗迹



绝灭的古代文明



与同伴一起克服困难

探索 玩家与被称为“杰库鲁”的谜之机关人们一起行动，在它们的帮助下探索古代遗迹。

圆阵形

杰库鲁们包围在纳特周围，玩家的行动与杰库鲁的行动关联性非常好，平衡性优良的阵形。



阵形

杰库鲁们以圆、纵、横三种队列排成阵形，要根据地形、遇到的机关和敌人的行动以变换阵形渡过危机。



纵阵形

杰库鲁们连成一串站在纳特后方，适合在狭窄的地方行走。



横阵形

杰库鲁以纳特为中心点左右展开，适合全员同时上下或飞越陷阱。



动作

与杰库鲁们协力进行的动作称为「联合动作」，根据当前阵形的不同发动的动作也不同。

背投



重踏



机关 杰库鲁们在一定条件下能够进行合体，变形成各种机关人的形态，能够以此解除陷阱或给予敌人较大伤害，拥有丰富的机能和强大的威力。





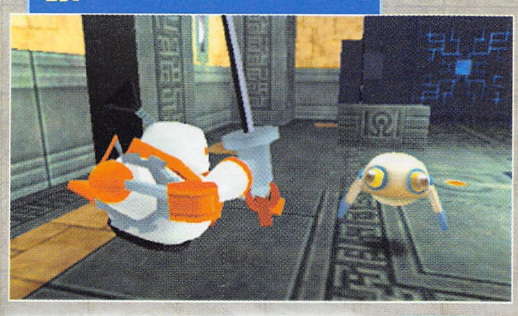






合体完成！

剑豪 使用用途当然是与敌人战斗，惊人的破坏力对玩家大有帮助。



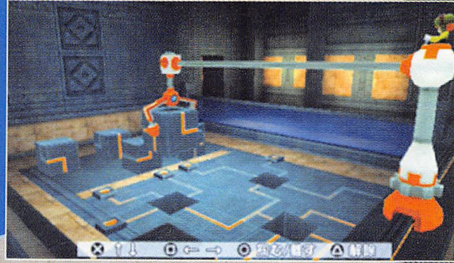


必杀剑！



百万马力！

巨臂 能够运送人力无法撼动的沉重的物体，也能用来解决一些谜题。





掌机世界大，游戏软件多。人气谁称王，尽在排行榜。
让我们一起来打造中国最权威的掌机游戏软件排行榜！

1 口袋妖怪·绿宝石



ポケットモンスター エメラルド

本期票数	累计票数
3942	5553

■GBA ■RPG
■NINTENDO ■1-4人用
■2004.09.16 ■4800日元

2 黄金太阳·被开启的封印



黄金の太阳 开かれし封印

本期票数	累计票数
2202	4288

■GBA ■RPG
■NINTENDO ■1人用
■2001.10.26 ■4800日元



3 口袋妖怪·火红



ポケットモンスター ファイアレッド

本期票数	累计票数
1918	2643

■GBA ■RPG
■NINTENDO ■1-4人用
■2004.01.29 ■4800日元



4 口袋妖怪·红宝石



ポケットモンスター ルビー

本期票数	累计票数
1889	4035

■GBA ■RPG
■NINTENDO ■1-4人用
■2002.11.21 ■4800日元



5 超级机器人大战OG2

上期6

スーパーロボット大战ORIGINAL GENERATION 2

本期票数	累计票数
1843	4056

■GBA ■S·RPG ■1人用
■BANPRESTO ■2005.02.03 ■5800日元

6 口袋妖怪·蓝宝石

ポケットモンスター サファイア

本期票数	累计票数
1798	2435

■GBA ■RPG ■1-4人用
■NINTENDO ■2002.11.21 ■4800日元

7 火炎纹章·圣魔光石

上期7

ファイアーエムブレム 圣魔の光石

本期票数	累计票数
1590	3438

■GBA ■S·RPG ■1人用
■NINTENDO ■2004.10.07 ■4800日元

8 超级机器人大战J

上期8

スーパーロボット大战J

本期票数	累计票数
1456	2707

■GBA ■S·RPG ■1人用
■BANPRESTO ■2005.09.15 ■5800日元

9 火炎纹章·烈火之剑

上期9

ファイアーエムブレム 烈火の剑

本期票数	累计票数
1302	2758

■GBA ■S·RPG ■1人用
■NINTENDO ■2003.04.25 ■4800日元

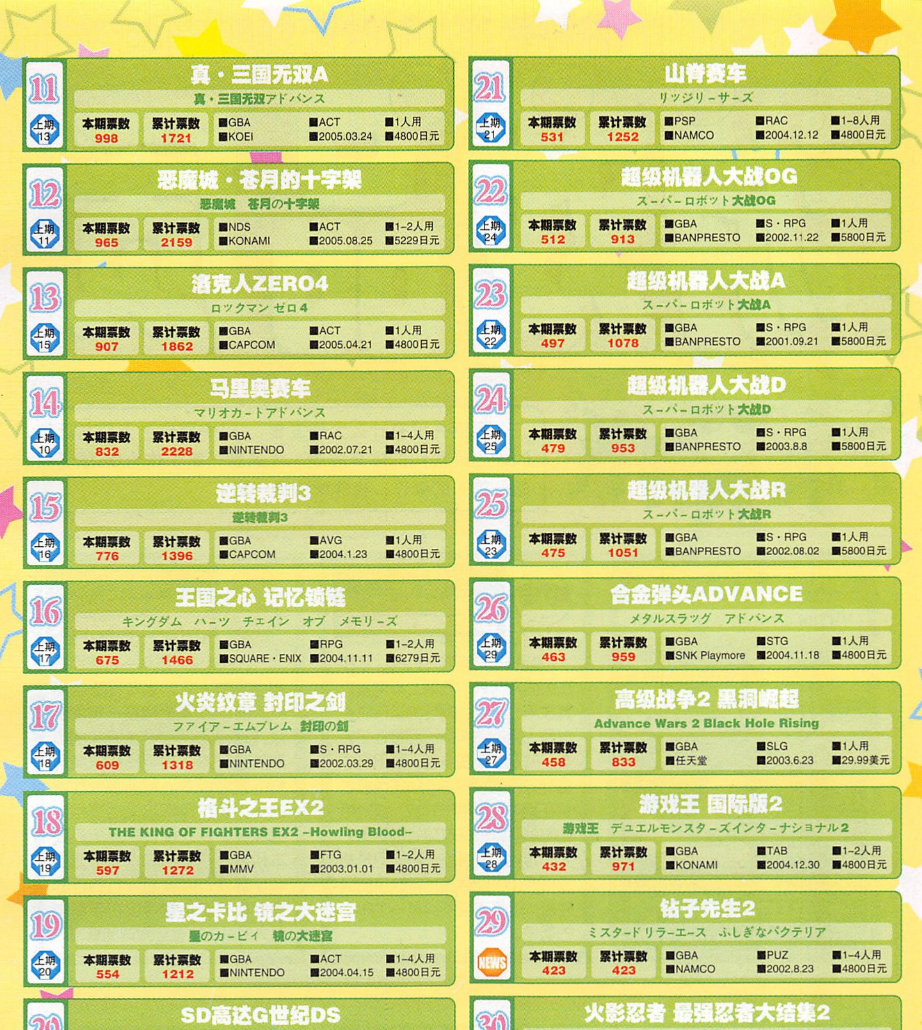
10 牧场物语·矿石镇的伙伴们

上期12

牧场物语 ミネラルタウンのなかまたち

本期票数	累计票数
1032	2110

■GBA ■SLG ■1人用
■MMV ■2003.04.18 ■4800日元



排名	游戏名	日文/英文名	上期	本期票数	累计票数	机种	厂商	类型	发售日	人数	价格
11	真・三国无双A	真・三国无双アドバンス	13	998	1721	GBA	KOEI	ACT	2005.03.24	1人用	4800日元
12	恶魔城・苍月的十字架	悪魔城 蒼月の十字架	11	965	2159	NDS	KONAMI	ACT	2005.08.25	1-2人用	5229日元
13	洛克人ZERO4	ロックマン ゼロ4	15	907	1862	GBA	CAPCOM	ACT	2005.04.21	1人用	4800日元
14	马里奥赛车	マリオカートアドバンス	10	832	2228	GBA	NINTENDO	RAC	2002.07.21	1-4人用	4800日元
15	逆转裁判3	逆転裁判3	16	776	1396	GBA	CAPCOM	AVG	2004.1.23	1人用	4800日元
16	王国之心 记忆锁链	キングダム ハーツ チェイン オブ メモリーズ	17	675	1466	GBA	SQUARE・ENIX	RPG	2004.11.11	1-2人用	6279日元
17	火炎纹章 封印之剑	ファイアーエムブレム 封印の剣	18	609	1318	GBA	NINTENDO	S・RPG	2002.03.29	1-4人用	4800日元
18	格斗之王EX2	THE KING OF FIGHTERS EX2 -Howling Blood-	19	597	1272	GBA	MMV	FTG	2003.01.01	1-2人用	4800日元
19	星之卡比 镜之大迷宫	星のカービィ 鏡の大迷宮	20	554	1212	GBA	NINTENDO	ACT	2004.04.15	1-4人用	4800日元
20	SD高达G世纪DS	SDガンダムGジェネレーションDS	26	532	1265	NDS	BANDAI	SLG	2005.05.26	1人用	4800日元
21	山脊赛车	リッジリーサーズ	21	531	1252	PSP	NAMCO	RAC	2004.12.12	1-8人用	4800日元
22	超级机器人大战OG	スーパーロボット大戦OG	24	512	913	GBA	BANPRESTO	S・RPG	2002.11.22	1人用	5800日元
23	超级机器人大战A	スーパーロボット大戦A	22	497	1078	GBA	BANPRESTO	S・RPG	2001.09.21	1人用	5800日元
24	超级机器人大战D	スーパーロボット大戦D	25	479	953	GBA	BANPRESTO	S・RPG	2003.8.8	1人用	5800日元
25	超级机器人大战R	スーパーロボット大戦R	23	475	1051	GBA	BANPRESTO	S・RPG	2002.08.02	1人用	5800日元
26	合金弹头ADVANCE	メタルスラッグ アドバンス	29	463	959	GBA	SNK Playmore	STG	2004.11.18	1人用	4800日元
27	高级战争2 黑洞崛起	Advance Wars 2 Black Hole Rising	27	458	833	GBA	任天堂	SLG	2003.6.23	1人用	29.99美元
28	游戏王 国际版2	游戏王 デュエルモンスターズインターナショナル2	28	432	971	GBA	KONAMI	TAB	2004.12.30	1-2人用	4800日元
29	钻子先生2	ミスタードリラーエース ふしぎなパクテリア	NEWS	423	423	GBA	NAMCO	PUZ	2002.8.23	1-4人用	4800日元
30	火影忍者 最强忍者大结集2	NARUTO-ナルト- 最强忍者 大結集2	30	416	912	GBA	TOMMY	ACT	2004.04.29	1-4人用	4800日元

掌机游戏排行榜参上！！首先要再次感谢读者们的大力支持。本期的总投票数较上期又有了一定的提高。虽然统计票数时枯燥又费神，可是小编们都打心里感到高兴。排行榜作为一个杂志与读者之间互动的栏目，需要我们共同去努力，希望读者大人们能够继续支持！

本期榜位变化并不大，可能是因为近期没有什么大作发售吧。上期中没有参加评选三个口袋家族的兄弟本期果然再度现身于榜中前几位，其中绿宝石更是以超过第二名1700多票的成绩再次拿到第一的位置。更夸张的是，即使是少参加了一期的评选，绿宝石仍然还是拿到累计票数的第一名，成为本期当之无愧的“双冠王”。本期另一个焦点就是黄金太阳1的排名猛增到第二名，弥补了因为是上期三甲而无法参加本期评选的黄金太阳2的空缺。机战系列仍然是国内掌机玩家普及率最高的游戏系列之一。六款系列作品仍然坚挺在排行榜的前30位中，并且名次都有或多或少的提升。次世代掌机游戏的地位还是没有太大的改观，看来这两款掌机的普及之路还很遥远。备受女性玩家欢迎的《钻子先生2》本期终于挤进前30名，也算是为广大PUZ家族的成员争了一口气吧。希望下期能有更多更优秀的游戏出现在排行榜中，让我们期待吧。



责编/天意

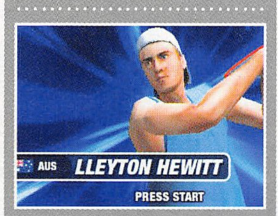
近期并没有什么大作发售，《VR网球》无疑是近期PSP上最热门的体育游戏。《通勤一笔》作为DS版《直感一笔》的续作，也非常值得一玩。

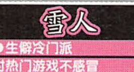


VR网球 世界巡回赛

Virtua Tennis world tour

SEGA	2005.10.4
SPG	80KB
1-4人用	全年龄推荐



雪人
●生僻冷门派
对热门游戏不感冒

借助PSP的强大机能，本作在画面和音效的表现上非常接近其家用机版本。网球的运行轨迹以及人物的动作都已经接近于完美。游戏的模式丰富，家用机中备受好评的世界巡回模式也被收录在其中。利用PSP的无线网络功能就可以跟好友随时切磋球艺了。游戏的爽快感十足，但是却没将原作中残存的一些缺点加以完善，这是不能不说是一个不小的遗憾。



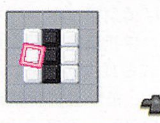

天意
●超级伪非派
什么游戏都假装玩过

《VR网球》系列一直都拥有相当高的人气，当年移植自街机版的DC版虽然存在一定的缺点，但是仍然受了广大玩家的热烈欢迎。本作完全移植自家用机的最新版本。利用PSP独特的类比摇杆操作起来也是相当的流畅。游戏模式较家用机版本也没有丝毫的缩水，丰富的MINI游戏，以及高人气的世界巡回模式使玩家可以在手掌中最大限度的体验到网球的魅力。

通勤一笔

通勤ヒトフデ

NINTENDO	2005.10.13
PUZ	32M
1人用	全年龄推荐





暗凌
●重度精修派
对沉迷的游戏极了解

《通勤一笔》看似NDS《直感一笔》的GBA移植版本，实际上却是针对GBA的特点经过重新制作的一款游戏，第一次进入游戏时的规则及操作讲解非常详尽，配合练习让人很容易上手。谜题都是重新制作的，难度相比《直感一笔》有所提高，最为叫绝的是L和R键也可以用来操作，真正做到能够单手玩游戏，上下班乘坐公共汽车和地铁时也可以随时玩哦。



翔武
●极限挑战派
喜欢挑战游戏的极限

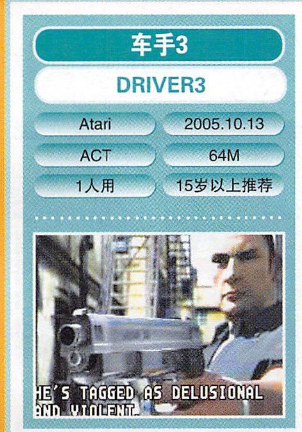
老任的游戏一向都非常耐玩，作为一个PUZ游戏，本作的关卡数量之多也的确是让人汗颜。本以为只是NDS上《直感一笔》的移植作品，可是玩过后才发现比前者好玩得多。一直觉得PUZ是最适合掌机的游戏类型。没有任何时间和空间的限制，想玩就玩。不过玩这样的游戏的确是需要天赋的。作为PUZ白痴玩起本作来还是显得多少有些“心有余而力不足”。

表示GBA游戏　表示NDS游戏　表示PSP游戏

车手3

DRIVER3

Atari	2005.10.13
ACT	64M
1人用	15岁以上推荐





天意 ●超级伪非派 什么游戏都假装玩过

《GTA》系列的大红大紫使游戏圈内的“黑”势力瞬间崛起，而作为这个类型游戏的开拓者之一的《DRIVER》系列却在《GTA》的光环下面显得越来越力不从心。单调的任务模式和一成不变的老套故事实在是吸引不了太多的玩家。本作在细节方面进行了大幅度的删减，使的作品的完成度非常低，这样本末倒置的游戏很难讨好玩家。



翔武 ●极限挑战派 喜欢挑战游戏的极限

刚看到游戏画面时的确是被吓了一跳，没想到GBA上也能有如此出色的3D游戏。虽然背景多是粗糙的贴图，且缺损现象严重，但对于GBA来说绝对已经是极限了。游戏给人的第一印象很好，可进入游戏后完成几个任务就感觉到上当了，游戏画面的提升是在大幅度牺牲系统前提下完成的。在PSP版《GTA》马上就要推出之前，制作这样的一款游戏有什么意义吗？

游戏王GX 目标决斗之王

游戏王デュエルモンスターズGX.めざせデュエルキン

KONAMI	2005.10.13
TAB	256M
1-2人用	全年龄推荐





天意 ●超级伪非派 什么游戏都假装玩过

《游戏王GX》终于如期发售了，本作的规则仍然是OCG卡片规则。玩家在游戏中扮演一名高校 学生，和游城十代、天上院明日香等人一起为了决斗之王的目标努力。本作亮点除了新 加入的一些卡片外，就要属考试模式了，考试的题目一共分选择题、解谜和实战三种，可以考察玩家对《游戏王》了解的程度，游戏王FANS一定不能错过。



翔武 ●极限挑战派 喜欢挑战游戏的极限

本作是GBA上少数容量在256M的游戏，游戏中卡片收录的范围到“机械革命”为止，卡片的总数也达到1200张之多。不过，一些效果不错的卡没能被收录，实在是可惜。本作中在角色使用招牌怪兽时会出现特写和台词，看过动画的玩家一定会深感动，不过不得不承认这也是个累赘的设定。另外，本作中的卡片检索功能比较难用。本作的素质不错，值得推荐。

少年悍将

TEEN TITANS

Majesco	2005.10.15
ACT	64M
1人用	全年龄推荐





翔武 ●极限挑战派 喜欢挑战游戏的极限

本作是根据美国同名漫画改编的一款动作游戏，游戏的主角就是一直想成为英雄的罗宾。游戏中的五名角色各自拥有不同的能力，比如比斯特可以变成小鸟飞过狭窄的通道，钢骨则可以用自己的力量打碎地板，这些能力在关卡的解谜中都会用到。本作在操作时的手感一般，但是其他的要素还算比较丰富的，想了解各位少年英雄的经历的玩家不妨可以玩一下。

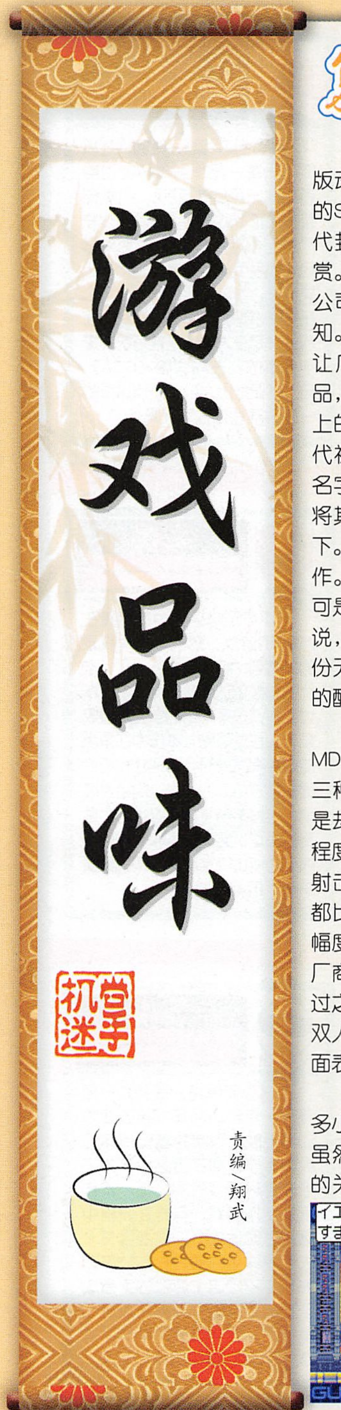




雪人 ●生僻冷门派 对热门游戏不感冒

《少年悍将》最初是一部漫画，直到2003年才被改变为动画上映。以其为基础改编而成的本作介绍了五名少年为了拯救世界而冒险的经历。本作虽是动作游戏，但是在流程中富含了解谜成分，需要用每个人的特殊能力通过一些特殊的地方。不过这个游戏的手感成了它的致命伤，无论是攻击还是行动，都有僵硬的感觉。本作推荐给喜欢这个动漫的玩家。

岳文哲	每次看到游戏发售表我都心寒；大作的推出速度和我的钱包成反比。
读者资料	男，18岁，河南省郑州市农业路6号院8号楼20号，450003



复苏的英雄 重归的感动



1993年，一款名不见经传的横版动作射击游戏，压倒了鼎鼎大名的S·RPG巨作《光明力量2——古代封印》获得了当年的最佳MD大赏。而开发这款游戏的TREASURE公司在那时还并不为广大玩家所熟知。在那之后该公司推出了一系列让广大玩家所公认的经典游戏作品,如MD上的《魔强统一战》、SS上的《守护英雄》等。如果是80年代初期出生的玩家一定不会对这个名字陌生。甚至现在还有很多人会将其拿出来在茶余饭后之余调侃一下。谁也没有想到,在12年之后的今天，我们还能玩到这款游戏的续作。曾经被玩家为之疯狂的卖点用现在的眼光来看再普通不过了，可是相信所有像笔者这样曾经痴迷于MD版的《火枪英雄》的玩家来说，本作的价值早已不是一款普通的游戏，更是童年游戏生活中一份无法割舍的宝藏。这个见证了许多从那个年代走过来的玩家太多的酸甜苦辣的英雄带给了我们太多的感动与回忆。

与MD版的前作相比，本作在系统上做了相当大的调整，取消了MD中备受好评的武器合成系统，反之则为每名主角都装备了固定的三种武器。这样的设计可谓毁誉参半，虽然方便了玩家的选择，可是却降低了玩家自由组合的乐趣，而新增加武器必杀的设定却很大程度地弥补了这个小缺陷。《火枪英雄》中招牌系统近身格斗+远程射击的战斗模式在本作中进一步被强化，格斗技的攻击判定和威力都比前作有一定的提高。近身的动作中用刀代替了前作的投技，大幅度地增加了游戏的流畅度，而被优化过的射击移动模式更显示出厂商的人性化。在画面的表现上，火爆程度即使跟前作相比也是有过之而无不及，被放大的人物比例动作更加流畅帅气，虽然没有了双人模式让许多翘首期待联机闯关的玩家大失所望，可是本作的画面表现绝对是高水准的。

本作中另一个亮点就是大幅度的强化的剧情介绍，在短短一个多小时的游戏中，游戏带给玩家的是一个完整世界观设定的世界。虽然只有简单的表情和对白，却很清楚地说明了人物和事件之间的关系。友情、亲情、贪婪、责任等情感很自然被赋予在人物的身上，使这些虚拟人物自然地在玩家心中建立起自己鲜活的形象，结局处峰回路转的设计更是让人无法忘怀。对于一款动作射击游戏，本作能做到这一点绝对是值得赞赏的。



文/GUGU

王皓	拿到和课本差不多的游戏杂志，啥都不说了。
读者资料	男，21岁，石家庄市河北医科大学临床学院03级临床大一班，050031

Let's Play Tennis!

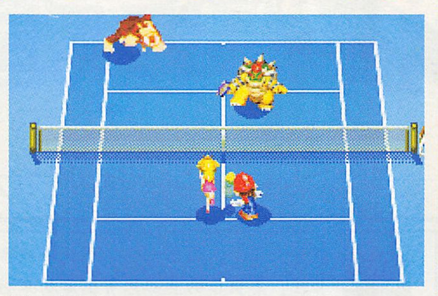
——简评《马里奥网球》

2005年9月13日，就在我们可爱的马里奥大叔20周岁生日这天，任天堂发售了三款游戏来纪念这个游戏迷们共同的节日，其中就包括这一款《马里奥网球》。仔细看看近段时间以来那可怜的GBA游戏发售表，任天堂在此时发售这款大作无疑是相当厚道的，也的确让广大的GBA玩家感觉过了一个节！

本以为本作是个单纯的体育游戏，可一进入游戏——CAMELOT！和《马里奥高尔夫》一样，本作也是由高桥兄弟的公司来操刀制作的，而画面也的确还是黄金太阳的风格，甚至包括那"唧唧喳喳"的说话声……故事讲述了一对青梅竹马刚刚来到皇家网球学院，然后夏练三伏、冬练三九，最终与任天堂明星们对决，而成长为一代网坛传奇人物的老套故事，但本作的重点并不是在剧情上，而是在于任式体育游戏那轻松爽快的游戏氛围。有哪一位玩家能否认，当自己亲手操纵着任天堂旗下的众多明星，在网球场上尽情的奔跑、搞怪的时候，你没有体味到游戏那使人身心愉快的真谛呢?

网球运动，这一股不可抗拒的风潮近几年来迅速地风靡了全世界。而作为一款网球游戏，《马里奥网球》制作得很用心，任式SPORTS GAME的特色向来就是清新的画面，动听的音乐，超CUTE的角色以及对于真实体育精神的提炼，再加上以前在N64、GBC、NGC上制作过网球游戏的丰富经验，本作对于网球运动的理解拿捏得很精准，很独到，无论是击球、跑位、配合以及对于比赛紧张感的把握，尽





显大家风范。

游戏中最出彩的设定有两个，一个是SS（special shot），俗称必杀技，另一个就是丰富多彩的训练项目了。先说SS技，分为进攻型和防御型两类，共32种，画面效果可谓是"极尽华丽之能事"，且颇为实用，在游戏中要充分地利用。当经过一番争夺先于对手攒满必杀槽，然后发动SS技，一举击溃对手时，成就感不言而喻！而当对手发动攻击型SS技，被自己以防御型SS技反击的时候，对对方心理及士气的打击也是极大的。另一方面，多种多样的训练项目也给游戏增添了另一种乐趣。不过不要把它们当作普通的MINI游戏来玩啊，个别项目的难度还真是让追求完美的玩家欲哭无泪啊！比如那个锻炼身体平衡力的过河，最高级难度里面对着鸟、鱼和水底喷泉的纠缠，想不掉进河里几乎就是"不可能完成的任务"……

当然了，人无完人，金无足赤，游戏也没有一点瑕疵都不存在的，即使它的脑袋上顶着"任天堂"的金字招牌。说起来，本作虽然有着众多的人物角色（在剧情模式中打败过的角色都可以在比赛模式中选用，加上任天堂明星的加强版本共计44名），但没有老瓦和耀西无疑让一大批他们的拥趸捶头顿足，唉……遗憾啊！

总体来说，《马里奥网球》是近期必玩的GBA游戏，马里奥在他生日这天给玩家们带来的这一生日礼物可是不能错过的哦！

文/NW旅团　克雷斯

宁磊	很喜欢游戏，但由于学习没有多少时间玩，因为已经高三了，面对的问题太多太多，考试、父母、还有游戏。
读者资料	男，19岁，盘锦市兴隆台区丽园小区8号楼101，124010



谁是最不幸的人

——乱弹掌机十大倒霉蛋

序 游戏，乃予人快乐之物。但凡游戏者，都想从游戏中获得一份乐趣。凡事都有两面性，有快乐的就必然有倒霉的来相陪衬。游戏业发展到今天，游戏数量可以说浩若繁星，相信其中的倒霉鬼不在少数，他们或者让玩家对其给予了同情，或者给玩家带来了别样的乐趣（换句话说，玩家的快乐建立在了他人的痛苦之上……），总之给游戏平添了许多精彩。其他的暂且不论，今天小弟就说说自己眼中的掌机平台倒霉蛋。

第十名：碧奇公主

◆来自：《马里奥》系列
◆倒霉指数：★★★

碧奇公主的倒霉是众所周知的了，虽然她的名字Peach取自于宫本茂大师最爱吃的水果——桃子，不过这并没有给这位总是一袭粉色长裙，脸上挂着标志性笑容的“桃子公主”带来多少好运气。她虽然地位高贵，却更像是一个跑龙套的，在故事的开端与大家见个面，尚且没混脸熟，就被库巴给抓回去当压寨夫人了……久而久之，就落得了一个“万年被绑架女”的雅号。不过这也成就了马里奥大叔的英雄形象，（难道说这就是通常所说的“每个成功男人的背后都有一个默默支持他的女性”？）看着马大叔乐此不疲地一次又一次蹦向库巴的城堡，心中不免疑惑——他就不累吗？找这么个女朋友可不是也够倒霉的吗？可一想到痴情的库巴每次都是把碧奇公主掳来然后好吃好喝地伺候着，最后仍旧会被马里奥给夺回去，心中不禁释然——不花自己一分钱就把女朋友养得白白胖胖的而且还绝不会对自己变心（只能说库巴长得太丑了……），谁不愿意啊？

↑命运多舛的「万年被绑女」……

其实，碧奇公主只是一个代表而已，与她类似命运的还有《魔界村》里的公主和赛尔达公主，我可怜的MM们啊！

第九名：德拉克拉

◆来自：《恶魔城》系列
◆倒霉指数：★★★

吸血伯爵德拉克拉一向被大家视为邪恶的象征、讨伐的对象，但其实，他老人家也是一个苦命人啊！面对着贝尔蒙特家族的吸血鬼猎人血统和他们手中的圣鞭，德拉克拉伯爵一次次地被打倒封印，估计他老人家身上布满了被鞭挞过的累累伤痕吧。（伯爵搂着笔者痛哭：“理解万岁啊！”……）唉，本以为被封印以



↑老伯爵的晚年过得并不舒心啊！

马祖强 游戏体现我的心情，乐就玩，悲就不玩。
读者资料 男，20岁，江苏省太仓市沙溪镇白云路115号，215421

后就可以在棺材里安享晚年了，可谁知道总是有那么一些人要来打扰老人家的清修。以魔女卡米拉为代表的反方势力总是妄图利用德拉克拉伯爵的强大实力来实现邪恶的野心，虽然每次复活后德拉克拉伯爵都能得到一座新的城堡，但由于每次的构造都不同，导致老伯爵每次都迷路，无奈只得待在BOSS室里，想跑都跑不了，结果害我们可怜的老伯爵屡次被召唤来这个世界接受圣鞭的"洗礼"……（伯爵语：我不想被鞭尸啊……）

在PS上的《恶魔城：月下夜想曲》中，主人公阿鲁卡多身为德拉克拉之子却毅然决然地大义灭亲，孰不知可怜的老伯爵剑砍在身上，痛在心上啊："早知道不生你这小乌龟！"——追悔莫及啊！（雪人：不要跑题好不好？）

与碧奇公主相似，德拉克拉伯爵也只是这类BOSS级人物的一个代表，如马里奥系列里的库巴大王，索尼克系列里的蛋头博士等，他们都屡次被自己的夙敌所打败，不可不谓同病相怜啊！

第八名：机体修理师和所有反方势力









↑在他们风光的背后，你可知道别人的辛酸？

◆来自：《超级机器人大战》系列

◆倒霉指数：★★★☆

《机战》里的机师，也就是机体驾驶员可是个好差使，他们冲锋陷阵、杀敌无数，可谓风光十足，且当自己的机体被敌人打爆时仍能不可思议地全身而退，真是只赚不赔的活儿。不过在这背后，可苦了我们那些可怜的机体修理师啊！每次战斗过后，修理师们面对着满目疮痍的各式机体，和手中那有限的资金，泪只能往心里流啊："这月又没工资发了……"最可恨的就是以希罗为首的一批自爆狂，当他们在战场上热血昏了头，发出"自爆"口令的同时，你可看到那空中，是谁的眼泪在飞？不是为希罗而流——毕竟他死不了——而是因为"这月的假期也没了……"

《机战》里另一批倒霉的人物就是所有的反方势力了，众所周知，《机战》系列有不少作品中的设定是当本关的任务失败了，GAME OVER之后重新开始本关，所有之前得到的经验值、等级和资金都保留（个别关卡除外），这可害苦了敌人们啊，因为他们的命运可就注定了！面对着越来越强大的正义势力，他们也许只能恨游戏的制作人了……

第七名：人质

◆来自：《合金弹头》系列

◆倒霉指数：★★★☆



↑人质：快来救我们啊！

这些与《荒岛余生》中汤姆·汉克斯的扮相酷似的人质们同样是命运多舛的可怜人，每次一有系列新作发售，他们就不定准被BT的敌人（或者说是开发人员？）藏在什么地方呢。要是被绑在沿路能碰到的地方还好，被救只是时间问题，要是命差点儿，被藏在了犄角旮旯甚至画面所不能见的位置，那就要听天由命了。也许其中运气好点儿的能被玩家稀里糊涂地乱枪命中而救出（怎么听着这么别扭啊……），运气不好的就等着吧，说不定从此再无见天日的机会了。

就拿GBA版来说吧，人质被藏的位置匪夷所思，有的被吊在了画面上方，有的被塞在了木桶或木桩里，还有相当数量的被藏在了墙壁和土里，难道……难道他们就不会被憋死吗？在佩服制作人天马行空的想象力的同时，我们也不禁要为人质们默默地祈祷……最倒霉的要数厕所里的两个人质了，一个被挂在了灯上（真不知道敌人是怎么办到的），另外一个居然被关在了马桶里……（人质："抗议！抗议！我要到国际法庭去告你们！你们虐待战俘！"制作人"啪"地抽他一个嘴巴："You！Shut up！再吵把你塞到排水管里！"人质沉默……）

第六名：怪兽

◆来自：《勇者斗恶龙·怪兽篇》

◆倒霉指数：★★★☆

在这个"婚姻大事，父母包办"已经被基本废除，整个社会倡导自由恋爱的当今天下，仍旧有那么一些"不法分子"在做拐骗"人口"来达到一己目的的勾当。不过他们拐骗的不是人，而是怪兽，这就发生在《勇者斗恶龙·怪兽篇》当中。尽

王庆宝	健康是游戏的本钱，请各位玩家多多注意自己的休息时间。
读者资料	男，15岁，北京市海淀区西翠路5号7#704室，100039



↑怪兽举手投降：求求你，别抓我们啊！我们已经有未婚妻了……

管是怪兽，但正如《大话西游》中唐僧所言："人是人他妈生的，妖是妖他妈生的……"人与怪兽应当平等共处，人有人权，怪兽也应该有兽权啊！可是，《怪兽篇》里的主人公特瑞却敢冒天下之大不韪，到处抓捕怪兽，然后强迫它们配对来产生新的品种！苍天啊，这可是极不人……啊不，极不兽道的啊！人家明明已经有了相好的异性朋友，也许第二天就要结婚了，但却不幸被抓，从此与家里的"小丽"永别，到怪兽牧场里与那根本就不相识，甚至不是同一种族的其他怪兽同处一室，内心的苦楚与辛酸又有谁能够了解呢？在此呼吁那些仍然沉浸在抓怪配怪恶趣味之中的玩家，放生吧，给它们一条幸福之路……

第五名：商人

◆来自：《风来之西林》

◆倒霉指数：★★★★



↑这家伙身上的装备兴许就是从某商人那里掳来的……

《风来之西林》这款游戏以它的高难度而著称，玩家也经常因为手头拮据而导致游戏进度停滞不前，不过游戏中也存在着一些秘籍，能使玩家不花分文而得到心仪的道具和装备。这可使商人们的日子不好过了，他们冒着生命的危险来到怪物横行的迷宫里，为的是解决温饱问题，顺便给陷身迷宫中的旅人们一些帮助，可谁知道躲过了怪物又来了西林！这厮用卷物、手杖和壶等各种道具和手段盗取商人们的私有财产，虽然商人们怒不可遏，但苦于迷宫中没有公安部门，而使西林至今仍然逍遥法外……也正是由于这个秘籍的存在，将一些玩家培养成了偷盗狂……他们手下的西林，不再以闯迷宫、杀怪物、为民除害为己任，而是天天徘徊于商人的店面周围，伺机下手。唉，如今游戏界的社会经济这么不景气，社会风气也不是很正，西林身上也负有不可推卸的责任啊！

第四名：路人

◆来自：《横行霸道A（GTA Advance）》

◆倒霉指数：★★★★

看到这里，不用说大家也明白了，《横行霸道A》里的路人连命都搭上了，能不算倒霉吗？在《横行霸道A》所描述的城市里，路人们上街都要提心吊胆，他们在街上左顾右盼，因为不知道什么时候就会从旁边窜出一个人对你大打出手；他们在大街上东张西望，因为不知道什么时候斜刺里就会"噌"地窜出一辆车，从你身上碾了过去……危险啊！法律在这里也是虚无缥缈的，不要指望法律能给你以公正。所以以路人为中心，只要半径20米内有物体接近，不管是人还是车，那还是赶紧逃命吧，要不然就真的是嫌自己命长了。



↑看到了吗？躺倒一片……

不过，由于GBA的机能有限，也无形中算是路人们的幸运吧。看看家用机版里的那些路人，他们可更要痛苦百倍啊！机能的强劲却给他们带来了更多的灾难——更多的被整方式，更加真实的被整画面，还有制作人所设计的更多有利于主角，却不利于路人们的秘籍。也许，在这样的城市里，死了的比活着的要更幸运吧。

第三名：民众

◆来自：大多数日文RPG的世界里

◆倒霉指数：★★★★☆

之所以把他们排在这么靠前的位置是因为这个群体十分的广大，但凡RPG里都有这样的角色们存在。他们没有主人公那种可以在俊男美女的陪伴下游历天下的幸福，而只是留守在自己那有限的行动空间里。只有等主人公上前来问话，他们才能将那早已被安排好的台词说出来，而且没有语气之分，更无法彰显个性。更倒霉的是这批游戏被卖到中国以后，由于语言不通，玩家们才不会浪费自己的时间去看他们嘴里蹦出的蝌蚪文，除了少数不对话无法引发剧情的，其他的根本没有开口的机会。呜呼哀哉，我可怜的"宋兵乙"时代！

另外一批倒霉的就是那些在游戏里有自己的房子的民众了，不管你房子里藏有什么好东西，



↑这些龙套角色们什么时候能熬出头啊？

刘文夫	不能游戏着生活，但可以让游戏充实生活。
读者资料	男，15岁，安徽省淮南市第二中学高一13班，232038

肯定都会被“道貌岸然”的主人公一行一股脑地卷走，你真是叫天天不应，叫地地不灵啊！谁叫人家是拯救世界的英雄呢？（不由地想起了李逍遥……）为此啊，有的民众还专门改编了电影《大腕》里的经典台词来形容这帮所谓“英雄”——“什么叫英雄你知道吗？英雄就是甭管进谁家都拿走一切能带走的，不瞅主人脸色。所以，我们英雄的口号就是‘不求都拿走，但求能拿走’”！

第二名：杂兵

◆来自：一切有敌方势力出现的游戏

◆倒霉指数：★★★★☆

杂兵，又名杂鱼，一切除BOSS外的小喽罗。它们的特点就是数量众多，同一种族的怪物，任凭你杀到天荒地老，海枯石烂都决不会灭绝……（似乎听起来比爱情更坚贞）说他们也是倒霉蛋是因为它们的天职是阻挡英雄们的前进，然而却都成了英雄前进路上的铺路石。也由于它们给了英雄们宝贵的经验值，使英雄们一步步地成长起来，才有了最后打败最终BOSS的可能，从某个角度来讲，它们，也许也是英雄军团的一分子吧……



↑最有名的杂兵——史莱姆。

某些杂兵身怀特质，比如身上带有巨款啊，或是携有珍贵道具或装备啊，本以为可以在洋洋的杂兵军团中树立一点身份，成为那“万绿丛中一点红”，那成想事与愿违，它们身上的东西正是英雄们所需要的，结果被英雄们到处围追堵截，日子苦不堪言。更由于掉落东西的几率并不是百分之百，所以非但自己命丧黄泉，而且连带着自己同族的亲朋好友也一并成为了刀下亡魂。

也许是它们认识到了跟着黑暗势力混早晚有一天会遭到报应，部分有远见的杂兵弃暗投明，加入了勇者的行列，如《勇斗》系列和《女神转生》系列等，不仅甩去了一身污名，还落得了英雄般的礼遇，可喜可贺啊！更有少数杂兵熬过了“宋兵乙”的时代，转而当上了游戏的主角，比如史莱姆等，更是绝佳的典范！杂兵们，是不是该考虑考虑转型了？

第一名：玩家

◆来自：现实世界

◆倒霉指数：★★★★★

当当当当——冠军诞生！那就是——玩家……嘿嘿，没想到吧，其实说起来，我们玩家也真的是很不幸呢，游戏发售前饱受等待的煎熬，时不常的遇见几次厂商抽筋性跳票之类的状况，真是欲哭无泪；游戏发售以后，挑灯夜战累成熊猫眼就不说了，还要受游戏本身的欺负。要是你不信，就让小弟来举两个例子给你看看吧。



↑有没有想过，我们玩家其实也很“不幸”呢？

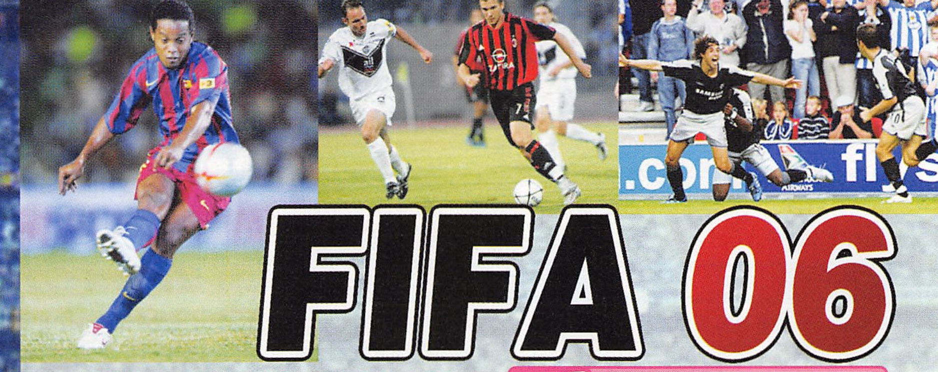
先说《火炎纹章》系列吧，它的经典自不必说，它的难度也尽人皆知，有别于其它的战棋类游戏，火纹的角色不管是不是主角，只要在任务中死亡就再也不会复活了，这也使一些完美游戏主义者相当苦恼，本来游戏难度就很高，再有这个设定，要想完美通关简直是难上加难啊。而且，有时明明有两个人物可以加入我方，非要在其中选一个，另一个嘛，哼哼，下周目吧，真是想不叫人抓狂都不行啊！同样的，难度高的游戏还有《F-ZERO》和《洛克人》等系列，不玩儿吧，这些系列是那么经典好玩儿；玩儿吧，又等于跟自己过不去，您说这口苦水是不是很难咽啊？

小岛秀夫是个天才，这一点毋庸置疑，他的聪明才智和恶搞天分诞生出了《合金装备》这一举世闻名的超级大作，他也是我们许多玩家心中的偶像。他也很照顾掌机玩家，《我们的太阳》系列就是他所给予我们的恩惠。但也正是这个游戏，让我们怨恨不已。《我们的太阳》由于在卡带上装上了特殊的感光装置，所以只有接收阳光才能游戏，虽然有破解版，只要按一个键就能补充游戏中的能量，但我想那样就违背了游戏的本意，也无法体会小岛大神的良苦用心。就算玩家花了几百大洋买来正版，但发售日期为7月17日，正是炎炎夏日，有谁能忍受住暴晒呢？（小岛你安的什么心！）虽然说可以在阴凉处玩儿，没能量了就出来晒一下，但被人看见你从阴凉处蹦出来，然后又蹦回去，也不免怀疑你的大脑是否short了……

哈哈，怎么样，玩家也算是一个倒霉蛋吧？不过呢，这些都是游戏中的一些小烦恼，热爱游戏的我们又怎么会被这些小事所吓倒呢？辨证地看问题，这些以后也必然会成为我们美好的回忆。玩家朋友们，拿起你们的掌机，让我们继续“不幸”下去吧！

文/NW旅团　克雷斯　责编/雪人

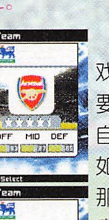
谢君	世界上最痛苦的不是买不起掌机，而是买了掌机却找不到人联机。
读者资料	男，19岁，西南大学西农校区419#，400716



《FIFA》系列自面世以来就凭借其独有的爽快感赢得了众多玩家的喜爱，本作继承了系列一贯的风格，丰富的模式和实名球员一定可以让喜欢这个系列的掌机玩家得到极大的满足。 文/Robin 责编/雪人

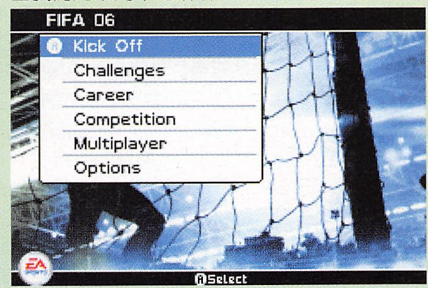
FIFA06		
FIFA06		
SPG	E.A	欧版
29.99美元	2005.10.04	1-2人用
64M	全年龄推荐	对应GBA通讯线

GBA

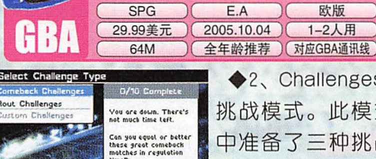


在正式开始游戏前，系统首先会要求玩家选择一支自己喜欢的球队，如果玩家选择的话，那么进入游戏后比赛时可以直接使用这支球队，无需再行选择。选择画面中上面是选择联赛，下面是选择具体的球队（以后再遇到选择球队的情况时，其上下顺序均与此相同），选定后按A键即可。如果玩家不想现在选择的话，可以按SELECT键并选择“OK”进入游戏。

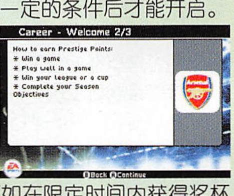
进入游戏后共有六个选项供玩家选择，下面我们先来简单地讲解一下：



◆1、Kick Off：比赛模式。选择此项后，玩家可以直接进入球队选择画面，确定了自己和CPU的球队后就可以开始比赛了。



◆2、Challenges：挑战模式。此模式中准备了三种挑战供玩家选择，它们分别是Comeback Challenges（挑战过去）、Rout Challenges（挑战完美）、Custom Challenges（挑战自我）。其中“Comeback Challenges”模式要求玩家按着特定条件挑战十场过去比赛的经典战役，而“Rout Challenges”模式也是要求按着特定条件挑战十场精彩比赛，至于“Custom Challenges”模式则是要求玩家用自己喜爱的球队向自己挑战，不过这个模式在开始时是锁定的，玩家需要达到一定的条件后才能开启。



◆3、Career：速度模式。这个模式要求玩家在一定的时间里带队比赛，如果能够如期完成该模式提出的要求（如在限定时间内获得奖杯等等）即为成功。

◆4、Competition：竞赛模式。此模式分为两个选项，分别是Season(联赛)和Tournament（杯赛）。其中联赛主要是玩家控制一支俱乐部队征战该国联赛，而杯赛则是又包括世界杯。



刘港	给我个PSP回来得了！（千万不要让雪人看到，要不他又要说“世界上最贪心的生物果然是……”之类的话了。）
读者资料	男，22岁，天津市红桥区光荣道大新街183号网络03-1，300132

◆5、Multiplayer：联机模式。顾名思义，



玩家可以在这个模式里通过联机对战来和自己的朋友们切磋一下球技。

◆6、Options：设定模式，玩家可以在这里设定自己心目中游戏中的各项标准，在“Game Settings”（比赛设置）中，玩家可以对比赛的标准进行调整，例如决定比赛时间的长短、游戏难度、球员是否会受伤等等。

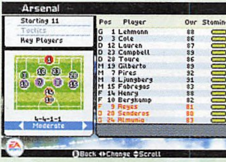


了解了游戏中的不同模式后，我们可以选择自己喜欢的模式开始比赛。不过，在正式比赛开始前，系统还会允许玩家重新设置一些参数，这也是一个比较重要的步骤。



◆1、Start Match：开始比赛。

◆2、Team Management：球队管理，在这个选项中对球队进行调整。玩家可以在"Starting 11"选项中调整球队的首发阵容，也可以在“tactics”（战术）中选择自己喜欢的阵型及攻防程度，当然，如果这支球队里有你特别喜欢的球员的话，别忘了在“Hey Player”中让他们来主罚定位球。



◆3、Game Settings：比赛设置，此选项已经在前面讲解过了，这里不再重复。

◆4、Select Kits：选择服装，玩家可以在这个选项中为参赛的两支球队选择合适的服装，以防止比赛时由于球服颜色相似而造成不必要的失误。



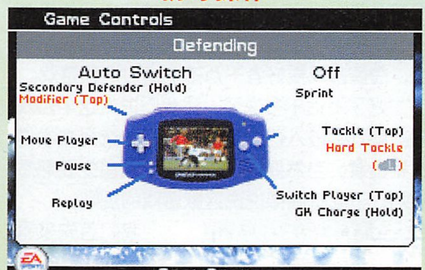
OK，下面我们终于要开始比赛了，赛前还会有比赛的操作讲解，如果你是本系列的新手的话，还请稍稍花点儿时间看一下：

—— 进攻操作 ——



按键	作用
方向键	控制球员移动
A键	射门、头球攻门、争头球
B键	传球、争头球、二过一(按住B键)
L键＋A键	传空挡
L键＋B键	起高球
R键	加速
Start键	暂停
Select键	看此前一定时间内的慢动作

—— 防守操作 ——



按键	作用
方向键	控制球员移动
A键	断球、争头球
B键	切换控制球员、门将出击(按住B键)
L键＋A键	铲球
L键	停高空球、补位防守（按住L键）
R键	加速
Start键	暂停
Select键	看此前一定时间内的慢动作

除了上面介绍的动作，在掷界外球和罚角球时，玩家可以用R键来选择周围的球员。大致的操作方法就是这些，要想赢得比赛的胜利，玩家不但要熟练掌握这些动作，还要能够读懂比赛根据场上的形势来合理的使用这些技术动作。

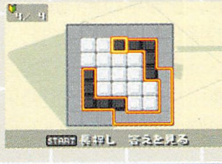




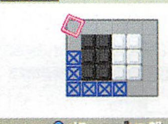
相信大家都知道NDS上的那款直感一笔吧，现在它的续作在GBA平台登陆了。虽然按键的操作没有直接用笔画得方便，但游戏的乐趣却没有减少。相反，通过新元素的加入和大量精心设置的谜题让这款游戏的乐趣远远超过NDS版，益智游戏爱好者千万不能错过这款游戏。

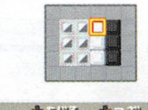
好了闲话不多说了，让我们进入这个游戏吧。最开始进入这个游戏后，只能选择教学模式和设置。当然要玩一款益智游戏首先要熟悉规则，下面就简单说说这款游戏的规则。

我们首先来看一下这个游戏的基本组成要素。图中黑白两色的方块就是我们要解决的目标了，通过画线可以让它们的颜色反转，当同一行的方块颜色一样后这一行就会消去，而我们的目的就是使所有方块都消去。但游戏的关键在于“一笔画”，我们必须只用一笔画来完成整个任务。在黑白方块周围有一圈灰色地带，这里是过渡地带，要完成复杂的谜题就要合理利用这片地带。而那个粉红色方块就是光标所在位置。当选择好起点按下A后光标会变成黄色，这时通过方向键来控制行动的路线，经过的路线会被一条黄色边框框起来。当到达终点后再按下A，被黄色边框框住的方块就会发生翻转。



和NDS版相比本作还加入了一些新的元素。蓝色障碍地带，灰色过渡地带上出现的蓝色的障碍地带，这些地方是不能通过的。共享地带，这些黑白两色的小方块即可以当白色方块也可以当黑色方块，说白了他们和灰色的过渡地带其实是一样的。锁链地带，在有些关卡中我们可以看到某一行的所有方块被绿色的虚线连在一起，这一行是起支撑作用的，把这一行消除后它上面的方块就会掉落下来，这是我最喜欢的新增要素了，因为这样谜题就是可以“动”的了，而不是一张静止的图。在这种关卡中必然会有很多空白地带，他们也可以当作过渡地带一样来使用。还有一些附带的操作，R是图案的缩放，长按START可以观察上一次的路线。





完成教学任务后就可以进入正式



王译然	我希望杂志越办越好，还希望学生玩家在游戏的同时不要忘了学习，毕竟学习才是重要的。
读者资料	男，18岁，内蒙古包头市东河区四民中学高二理六，014040

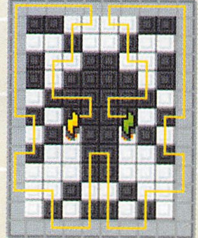


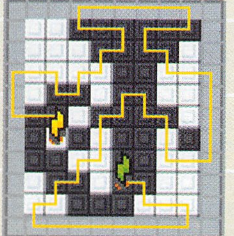
游戏了。在时间模式中，玩家可以挑战自己的解谜速度。而STAGE模式就是游戏的主要模式。进入STAGE模式后有四个选项。其中每日模式里会每天出一道题，一共365（或366，如果开始的时间设置在闰年）道题。而这些题目就是从起初的8组图鉴中按难度排序后随机出现的。在图鉴模式下，玩家可以查看自己图鉴的完成情况，或挑战以前的关卡。图鉴起初有8组，共381道题，分别按动物、植物、昆虫、海洋生物、乐器等分类。每日模式中做对的题都会收录到图鉴中，当365（或366）道题都做对了，其余的16（或15）道题也会全部在图鉴中出现，但是必须通过才会计算入图鉴的完成度中。还有两个选项是自制谜题和进行自制谜题的挑战。

每道题不一定只有一种解法，每种解法的起点，终点，还有消耗步数都不一样。如果起点、终点和规定相符，并且消耗步数不超过最大限制步数，就会得到黄星的评价。不然则根据步数消耗的多少给予蓝星或什么都不给。当第二次进入已经通过的题目，会看到题目中多了黄绿两个闪电状箭头，这两个箭头所指示的点就是要求的起点和终点，而右下方会有一个脚步的图标后面跟有一个数字，这就是最大限制步数。当行动步数超出后，数字会变成黑色。数字上面的两个闪电符号就是起点和终点是否正确的标志。当8组381道题全部得到黄星评价后会出现附加组，附加组的9道题可是很有意思的。

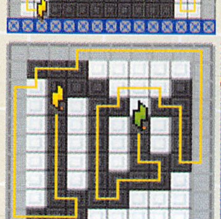
由于版面限制，不可能把所有题目的答案放出，下面就贴出几道题目的答案来和大家分享一下。

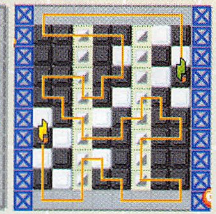
文/NW旅团 ssdy　责编/天意

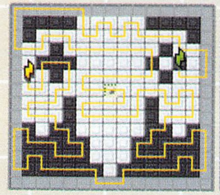


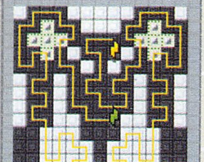


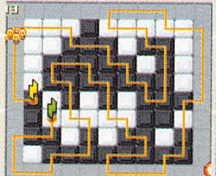


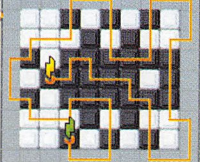












杜强	每期我都会买，虽然我没有掌机。这种消费对我来说算是一种精神寄托吧，我很喜欢雪人噢！
读者资料	男，20岁，乌市南昌路再42号新疆大学着339信箱，830001



文、责编/天意

车手3		
DRIVER3		
ACT	Atari	欧版
29.99美元	2005.10.13	1人用
64M	15岁以上推荐	无对应周边

GBA

《车手》系列在欧美一直有着极高的人气。在《GTA》系列大红大紫前，《车手》系列一直是此类游戏的代表作。在家用机的平台上，《车手》系列一直都拥有着同一时代顶级的画面素质，驾驶手感也是极其细腻，再加上火爆的游戏场景和血腥的警匪故事。难怪老美一直会对其如醉如痴。

本作虽然是家用机的同名作,在剧情上也是以原作为基础修改的。但是由于过分追求画面上的细致,甚至在系统上比近3年前的2代还要退步不少。凭心而论本作的画面水准在GBA上同类游戏中绝对是非常出类拔萃的一款。能够在如此诺大的地图中实现这样的流畅度和画面质量，不得不叹服老美在技术力上的领先地位。但是如今有机能远超GBA的次世代掌机DS和PSP在先,这样一味在机能贫瘠的GBA上追求极致画面的做法是否有些愚蠢呢?并且是在牺牲系统精髓的基础上的。

基本操作

车	
十字键	控制车的左右移动
A键	加速
B键	减速
L键	无作用
R键	下车

人	
十字键	控制角色移动
A键	跳动
B键	射击
L键	无作用
R键	上车/举枪

关于本作

本作除了画面和音效外，其它要素即使跟GBA上前作相比也是大退步。在操作上简化了许多动作，甚至连车上的鸣笛都没有。这也就算了，最多也就是开着警车没办法像以前那样招摇罢了，可是连车辆的损坏度都给CUT掉了这也太说不过去了吧。虽然紧跟家用机版本增加了一些人物动作，可是家用机版的人物动作本来就显得很幼稚甚至是鸡肋，到GBA上再简化简化，就更没法玩了。敌人简直就是像木头桩子一样等着玩家来打，没办法自由调整射击的准星，真是“啥爹啥儿子”，家用机版本那“糙”作现在都是不堪回首。系统上基本继承了系列作品的特点，一直引以为豪的驾驶上的真实感和追逐的爽快感，在掌机上实在是无从谈起。（只看见一堆马赛克以惨不忍睹的帧数在眼前飘过……）因为简化的地方太多，所以任务的完成方式上也要进行不同程度的让步，游戏的味道也难免会变得比较怪异。不能说厂商制作的不够用心，而是这种本末倒置的做法实在很难讨好现在眼光已经很高的掌机玩家。

—部分剧情攻略、任务提示—

序幕

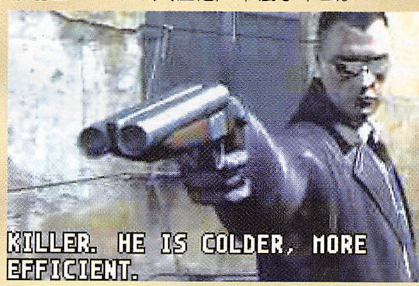
天气：晴 地点：法国

在一个很平静的早晨，许多人还在酣睡中，安静的街道上零星有一些晨练散步的老人，安详的空气中透露出一丝不安的气息，似乎有什么事情就要发生了。在路边的一个昏暗的酒吧中，几名男子围着一张圆桌，摆弄着手中的纸牌。这本来是一幅很平常的画面，每天都会有许多年轻人聚在酒吧中玩这种似乎很时髦的游戏，只不过在他们故作镇定的脸上能够感受到无法言语的恐慌，似乎在等待着什么事情的到来。



突然外面传来刺耳的警笛声，大批的警察和警车将这座小小的酒吧围了个水泄不通。TANNER下意识地冲到前面准备接下来的一场恶战，可是他似乎在顾虑着什么……

那个人果然并不是TANNER所想象的那样平庸的杀手，与其他人相比他显然要冷酷得多，下手也是非常干净利索，子弹不断从他的枪口中射出，一个个人在枪声中倒了下去。



“为什么债务一定要用血来偿还？”TANNER缓慢地举起了手中的枪，喃喃地问自己……

“快点！他中弹了！我们需要马上抢救他！”

“用电击！快点！”



“他的心跳在慢慢变弱，再来一次！！”

“护士！去拿10cc的肾上腺素来！”

“看心电图……它的心脏已经停止跳动了……他死了……”

地点：美国迈阿密州，6个月之前。

“头，我正在回家的路上，我是BEAT。”一个神秘的男子正在车里通着电话……



画面一转，TANNER空闲的生活马上就要结束了，他在房间内来回踱着步子，似乎在尽力地使自己放松。突然电话响了，TANNER的生活可能从现在开始就会改变。

“嘿！TANNER，我是JONES。你要的最新的自动手枪已经到了，明天来老地方取货吧。”



任务1：

乘坐黄色箭头指示的汽车来到指定地点取得自动手枪，（看地图上的提示，标有“M”的位置为目标地）然后到达下一个地点将那里

余乐伟	各位杂志的小编、游戏达人们，感谢大家为众玩家倾心打造掌机第一咨询读物。
读者资料	男，20岁，江苏省苏州市吴中区木渎镇长浜村6组50号，215101

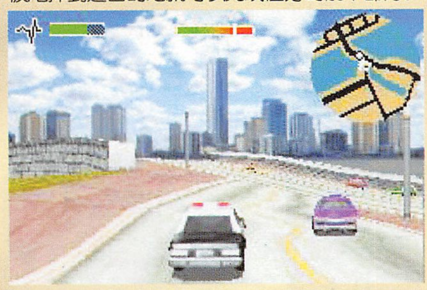
的三个人全部打死。这里要用A键跳上台阶。

任务2：

“我们从巴克斯那里得到一些资料，他最近准备谈一笔生意，我们已经找到了他们的接头地点，你现在就过来吧。”

“呼叫所有小组成员，再次重复呼叫所有小组成员！我们这里有一些麻烦。目标是一个高加索男子，30岁，任务估计会有危险。确认ID，请求回应！”

任务开始一定要跟紧目标的警车，只要不被甩掉到达目的地就可以完成任务的前半部分。



此时的巴克斯正在跟一个女孩在房间里享乐，他的保镖在下面警惕着每一处可能存在的危险。突然房间外呼啸传来急促的警车鸣笛的声音，他知道事情不妙，让巴克斯马上离开这里，他留下来独自一个人来对付警察。

TANNER赶到现场后从那里的警员那里得到了当前的情报，原来巴克斯已经将那个女孩挟持作为了人质，并且这附近还有他手下的人，上头命令如果找到他们就全部消灭掉。

持枪闯进院子将巴克斯的手下全部干掉，这时巴克斯会驾驶着一辆黄色的汽车准备逃跑。作为这样一个重要的通缉犯怎么能随便就让他跑掉，一个字“追”！仓皇逃走的巴克斯因为驾驶失误而撞到附近的建筑物上，无路可逃的他被追上来的TANNER从车里揪了出来。

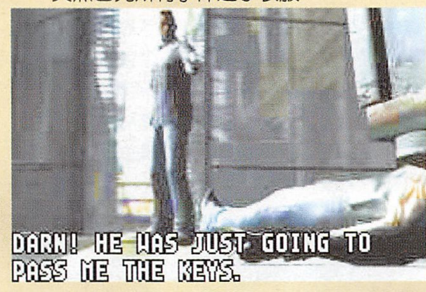
原来巴克斯来自南海岸，在迈阿密是一个臭名昭著的黑社会头子。那里的人都把他看作是妄想和疯狂的代名词。

“有消息传出来在南海岸V8手下丢失了一个人，现在在迈阿密人人都知道那些职业杀手在到处找你，3个小时以后你还打算去科林斯大街中部去与TICO他们碰头。可惜这次你回不去了，因为有我在这里。” TANNER质问道。巴克斯轻蔑地回答说：“他们一定会察觉到你们的，而且在不久以后就一定能找到我。”

“如果说我再给你一次机会，让你在北海岸这里呆着你觉得怎么样？”

“我的汽车停放在黄金海岸旅馆，我想要把它开到仓库去。”

突然巴克斯将手伸进了衣服……



“他们来了……”

“不许动！巴克斯！！”

TANNER的枪口下巴克斯已经躺在了血泊中。

“他刚才是想把车钥匙交给我……”

任务3：

“我来了，JONES。这次的任务很简单啊，我准备从TICO那里拿到车子开回到南海岸。”

“你知不知道现在他们恨不得吞吃了你，你将他们的老大杀死了，他们也没有更多的选择。你到底还想杀死多少人，我们还没来得及审讯巴克斯，从他那了解更多的东西呢！”

“听着，TICO应该算是一个正常组织，但是在南海岸CALITA和LOMAZ却完全不一样。你还记得她跟墨西哥人之间的故事吧，她追到对方的藏身之地把对方炸得片甲不留。”

“这也是为什么她现在会如此的受人尊敬，可是你怎么知道她会跟你合作？”

来到TICO所在聚集地，消灭掉房间内所有的敌人后，在停车场去取得目标汽车开到目的地即可。（任务3完成）



朱震曙	看到IDS的惨败销量，真令人无比心疼。看来，唯有口袋妖怪的中文游戏能救主了！
读者资料	男，18岁，江苏省苏州市吴中区木渎高级中学高三14班，21501





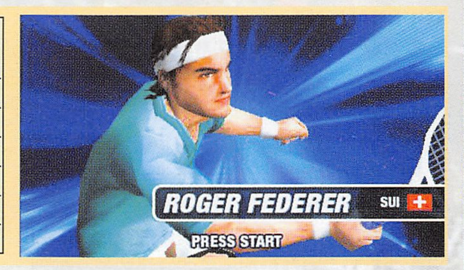
文、责编/天意

在家用机上大受欢迎的VR网球系列终于登陆掌机平台了。借助PSP的强大机能和大容量媒介，游戏的画面和音效都十分的出色，绝对不逊色于其家用机版本。游戏的操作感和爽快感也原汁原味地表现出来，玩家终于可以在手掌中一睹网球的魅力了！

PSP	VR网球 世界巡回赛		
	Virtua Tennis world tour		
	SPG	SEGA	美版
	39.99美元	2005.10.4	1~4人用
	80KB	全年龄推荐	对应模拟摇杆

基本操作

方向键/类比摇杆	控制角色移动/打击球的方向以及落点
×键	普通击球
○键	削球
□键	吊球
△键	无作用
SELECT键	切换比赛的视角
START键	暂停



选手介绍

男子选手	
REGER FEDERER 费德勒	SERVE & VOLLEY（发球上网型）
TIM HENMAN 亨曼	SERVE & VOLLEY（发球上网型）
SEBASTIEN GROSJEAN 格罗斯让	ALL ROUND（全能型）
JUAN CARLOS FERRERO 费雷罗	ALL ROUND（全能型）
TOMMY HAAS 哈斯	STRONG FOREHAND（强力正手型）

女子选手	
NICOLE VAIDISOVA 瓦迪索娃	ALL ROUND（全能型）
MARIA SHARAPOVA 沙拉波娃	POWERFUL STROKES（强力底线型）
LINDSAY DAVENPORT 达文波特	ALL ROUND（全能型）
VENUS WILLIAMS 威廉姆斯	HARD HITTER（大力击球型）
DANIELA HANTUCHOVA 汉图楚娃	STRONG FOREHAND（强力正手型）

柳国富	首先，要感谢忙碌的小编，谢谢他们不辞辛苦的工作，使我们能看到掌机市场的兴盛。谢谢你们，另外也希望玩家们给我写信。
读者资料	男，17岁，福建省莆田市二十六中学高一（七）班，35112

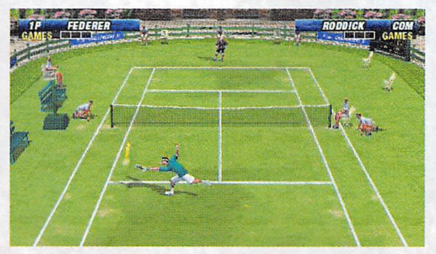
男子选手	
DAVID NALBANDIAN 纳尔班迪安	STRONG BACKHAND （强力反手型）
LLEYTON HEWITT 休伊特	FAST RUNNER （快速移动型）
ANDY RODDICK 罗迪克	POWERFUL STROKES （强力底线型）

女子选手	
AMELIE MAURESMO 毛瑞斯莫	VARIOUS STROKES （角度抽杀型）
SARAH BAILEY 贝利	FAST RUNNER （快速移动型）
CAROLINA RELANDINI 热兰蒂妮	STRONG BACKHAND （强力反手型）



游戏模式简介





QUICK MATCH

随机选择两名选手进行单人比赛。

EXHIBITION

玩家选择一名选手与CUP进行单/双打的表演比赛，可以自由选择场地和规则设定。

TOURNAMENT

玩家选择一名选手参加杯赛模式，可以是单/双打。一共五场，选手和场地都会有所变化。

BALL GAME

共有四个小游戏，玩家可以在这里锻炼自己的某个专项能力，并且可以不断向最高分进行挑战：

◆FRUIT DASH

控制角色将球场上的水果全部吃掉。中间还要注意躲避发球机射出来的红色的球。越到后期一次出现的水果就会越多，而发球机的数量也会增加。当画面出现不是水果而是食物时不要去吃。因为那样会降低时间槽。当出现不断变化的水果时要尽快吃到，可以得到全屏的奖励水果。

◆BLOCKBUSTE

将球打在前方的各色的砖块上，周围相同颜色的砖块也就会跟着消失，面积越大一次得到的分数就会越大。发球时的力量越小越好，击球的方向不要太大，这样有利于连续打击（壁球？）。注意画面右上方的提示，有些时候一种颜色的方块打到会有奖励分数的，而反之有时候打到就会被减掉时间槽。

◆BALLOON SMASH

用网球将从天而降的气球全部打爆，如果将场内同一种颜色的气球全部打爆就会得到额外奖励的时间。气球分大和小两种，打爆大的气球会变成两个小气球，连续打爆气球可以得到更高的分数。后面会出现炸弹，只要准确地将球打在炸弹上就可以使周围的气球全部爆掉。

◆BLOCK

面对球场另一边的发球机，保证自己身后的砖块不被球打到。相同颜色的砖块会连接在一起。砖块的颜色从绿到红逐渐表示它的脆弱程度，当砖块处于红色时被球打到就会消失掉，所有砖块全部消失时就会GAME OVER。另外如果将球打回到发球机上还能得到额外的奖励分数。

WORLD TOUR

同家用机相同，这个掌机版本也加入了世界巡回模式。玩家可以创造出属于自己的角色，不断的通过训练和比赛磨练自己，以世界排名第一作为自己的目标。游戏中玩家可以自由选择训练的类型，参加各种根据排名划分的不同水平的比赛，赚取到奖金后就可以在商店中购买适合自己的道具以及一些游戏中的隐藏要素。

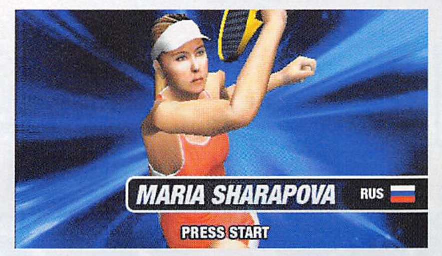
—— 游戏心得 ——

◆关于击球

在本作中击打球的键位被设计为三个：其中×键为普通击球，也是在比赛中利用最多的击球方式，可以应用于发球，扣杀，底线抽杀







等等。〇键为削球，也是家用机版本中新加入的一个要素，这个键位的加入使得游戏的整体感觉又向真实迈向了一大步。削球主要的作用在于牵制，在对方大力抽杀过来时，利用削球可以大幅度的降低回击时失误的可能。削球所带来的旋转效果可以降低对方连续大力扣杀的可能性。□键为吊球，用处并不是很多，主要是针对上网截击型的选手，在对手积极上网强攻，准备一招致自己于死地时。就可以使用吊球来使对手望球兴叹，鞭长莫及。

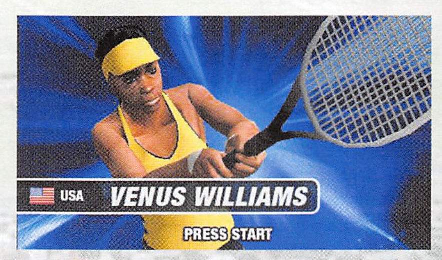


◆关于击球位置和角度

从上面的选手特点中，我们可以清楚地看到每名选手的能力特点，尤其是在正/反手的应用上。无论是在真实的比赛还是游戏中虚拟的赛场上，击球的位置和距离都非常重要。一般情况下，最佳的击球位置是在球员张开手臂+球拍的范围内，此时的球员可以用较长的时间进行准备，然后进行大力的抽杀。如果人与球的距离过远，就会因为失去平衡而使击出的球没有力量，比较飘，或是角度不佳。击球时还要注意的就是正反手的选择上，对于有STRONG BACKHAND/ STRONG FOREHAND（强力正手型/反手型）这样能力的选手，就要更多地利用其擅长的拍位。这就需要预先判断对方的球路以及己方的移动，同样的，在打击对手时也要优先将球打到对手不擅长的拍位上，这是一名优秀的球员或是玩家所应该具备的能力。另外在利用正反手时还要考虑击球角度的问题，假如我们使用的是一个右手挚拍擅长正手的选手，当球从自己的右边飞过来并且是落在自己的左边，那么反手向右边进行大力抽击就可以打出一个非常刁钻的角度，而想要通过移动使球落在自己的右边用正手去抽，很多时候并不现实，所以正/反手和击球角度的选择并不是固定的，而且还要看对方的跑位等等。

◆关于发球

熟悉网球运动的人都应该知道，一名选手发球的好坏将很大程度影响到他的整体实力。在网球比赛中选手发球局的优势是非常明显的，快速刁钻的发球可以降低对方的回球质量甚至是直接得分，也就是ACE球，从而使自己处于一个主动的位置。发球一般分内角球和外角球两种：内角球顾名思义就是把球打在靠近中线的位置，这种发球的球速越快越好，发球的位置也应该是在最靠近中线的位置，这样可以打出距离最近的发球；而外角球则是将球打到尽量靠近边线的位置，发球时也要使自己尽可能的靠近边线，这样发出来的球角度才能更大。在发外角球时角度的作用比速度更重要，有时可以使用弧线球来迷惑对手。在发球时如果使用×键就是快速的直线球，而如果利用〇键来发球，就可以给球加转。游戏中发球弧线的方向是一定的，以球员在下方为例，发球的弧线只能是向左拐。那样如果是在右侧用〇键来发外角球，就可以发出最大的角度。这样接球选手就会非常吃力，回球的质量也一定不会很高。另外在发外角球时是有一定的不利因素的，一旦对方预测到你要发球的角度，那么完全可以提前做出位移，并且将球打到远离己方的边线去。因为此时选手在另一侧的边线，要追上回球是非常困难的。所以说无论发球的位置在哪里，外角球和内角球的选择也不是固定的，偶尔的改变方向可以迷惑对方，并且使对方不敢轻易的做出提前位移。另外在发球时不要轻易按下，否则很容易落网。





本作的亮点在于它的双主角系统。游戏中两名主角分别从他们自己的角度来一步步地推进和展开情节，在必要的时候又会合二为一。这种酷似电影的表现手法的确是让玩家的眼前一亮。更重要的是两名主角的特点鲜明，打法各异。虽然关卡设计稍显枯燥。可是在GBA的后期仍然还能玩到这样品质上佳的动作游戏，实在是很难得。

系统介绍



基本操作

按键	Peter	Eddie
十字键	控制角色移动	
B键	拳攻击	攻击
A键	跳跃（Peter可以在空中利用蜘蛛丝进行连续跳跃）	
L键	射出蜘蛛丝	举起可以伸长的手臂
R键	脚攻击	尾巴抽打(敌人HP小于50%时为吞食)
SELECT键	开启帮助提示	
START键	进入菜单画面	

特殊操作

L键+方向键+B键：

两名角色都可以使用的一个技能，锁定一个方向的墙壁后靠蜘蛛丝或手臂的伸缩直线快速地达到指向的地点。在游戏中使用的频率非常高。唯一的区别就是Peter使用时需要消耗一定量的蜘蛛丝，而Eddie什么都不需要。（关于其它特殊操作请参见正文内容）

道具篇


←Peter的专用道具，可以补充一定量的HP。


←Peter的专用道具，可以补充一定量的蜘蛛丝。


←Eddie的专用道具，可以使他一定时间内保持无敌状态。

系统篇

本作的战斗系统还是相当简单的，只要多注意画面正上方的提示一般都不会被卡住。双主角系统的确是让人绝赞。Peter的速度较快，并且有蜘蛛丝的束缚功能，所以在关卡前期显得比较有利。反观Eddie因为初期时HP会自动减少，又无法获得可以补充HP的道具。只有通过吃人才能回复少量的HP。在前期的确是显得更吃紧一些。可是到游戏中后期当获得可以使一部分MHP不会自动减少的道具后，Eddie的优势就显示出来了。比Peter更强的攻击力；每个敌人都可以吸取HP；再加上特殊攻击的大范围。许多玩家都会觉得到后期使用Eddie会更得心应手一些。关于打击的判定，本作中无论是敌人还是主角倒地起身后都有一段时间的无敌时间，所以一定不要顶着一个倒地的敌人猛打，那样只能是自己吃亏。另外在游戏中获得的特殊技，虽然在攻击力上并不见得比普通攻击高到哪去。可是一

夏秋捷	拿到《PG》的冲动，一口气读完。不好，又进入新一轮等待下刊的遥遥无期中去。冲动果然是魔鬼啊！
读者资料	男，18岁，上海徐汇区上中西路120弄2号501室，200237

击倒的效果在被多个敌人围攻时的作用还是非常明显的。特殊技并不需要多使，但要看使用的时机。游戏的完成度是要看是否取得关中的特殊道具，在下面的正篇攻略中会介绍所有特殊道具的取得方法，另外在完成普通难度后，会追加高级难度，只是敌人变强了而已。

100%完成度剧情攻略



—— 序幕 ——

几个月之前，我（Peter）跟儿时的好友Eddie Brock重聚了。Eddie的父亲曾经跟我的父亲一起工作了多年。但是在10年前他们都离奇地去世了。他们曾经一起研发并制作一种药品名叫“Suit”。他们希望这种药可以用来治疗癌症。可是有人冒充我的父亲将“Suit”骗走了，并且将药品投放到军事活动中。那时我们就决定要将药品夺回来。当我们费尽千辛万苦找到药品后，却发生了一件不可思议的事情。我不慎将药瓶打翻，药水接触到了我的身体。当时我并没有感到有什么不适，甚至还觉得比以前更有精神了。可是好景不长，没过多久我的身体就发生了剧变。它一直在吞食着我，吞食着我的生命。我仅仅是侥幸地拣回了一条命……虽然我拥有了别人所不具有的能力。我成为了一个蜘蛛人……



当Eddie看到发生在我身上的一切后，他做了一件非常疯狂的事情，他也将药水撒在了自己的身上。Eddie似乎并没有我那么好运，狰狞丑陋的外形让人不寒而栗。我已经救不了他了。他现在一定还活着，在某个角落里……

—— 正篇 ——

Part1：Small Time

◆第一章：三个月过去了……

peter：非常感谢帮我把衣服上的大洞给缝补好了，那么现在我可以解释一下了。

Mary-Jane：算了，我不想听你解释。

peter：哦，那好吧。你知道警车是从往哪个方向开过去的吗？我想去看看是否我能帮得上忙。还有，我是你好友兼邻居……

Mary-Jane：好了！好了！我已经都听腻了。现在就快去解救大家吧。

peter听警察说这附近有暴



徒，沿路的确是发现不少行踪可疑的人。当他来到自己家附近时才发现这里的人都不见了。

peter：人怎么都不见了？你在这里干什么？

喽罗：他们都被我们带到“安全”的地方了。

peter：你最好也保佑自己能到一个安全的地方去，但是在几秒种以后……

攻略要点：

场景1的电网要用拉丝跳越过。（如图1）



场景2中第一个房子的左下取得道具，可以增加一格蜘蛛丝的携带量。

◆第二章：peter察觉到了那帮混蛋的头是将仓库作为他们的藏身之地，但是因为他们手中有人质，所以也绝对不能轻举妄动。

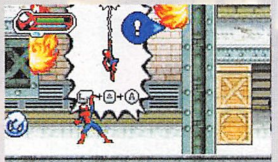
攻略要点：



场景1第二座高楼的顶层，从右上方的口进入就可以取得道具。用来增加蜘蛛丝束缚敌人的时间。



场景1和2中各要救出三名人质，具体位置可以参见画面正上方的箭头指示。（如图2）

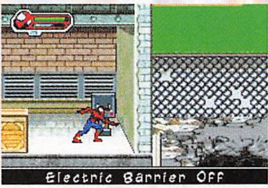


场景2中利用“L+方向键+A键”可以直线穿过一些前方有墙壁的场景。这里是用来防止被火焰烧伤的。



场景2中按照画面正上方的提示打倒6个敌人。

◆第三章：攻略要点：



场景1在高层建筑物下方救出两名人质并且将电源打坏，这样通往下个场景的电网就会消失掉。



场景2第一个建筑物的右上方可以取得道具，并且习得特殊技↑+B键。

场景2最后需要打倒6个持枪的敌人，并且要将电源打坏，这样才能进入下一个场景。（如图3）

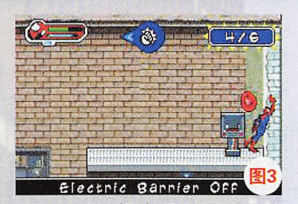
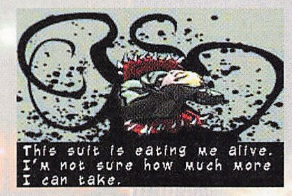


图3

Peter很奇怪，为什么这些人会如此卖命的为Shocker效劳，这实在是太不正常了。他决定要去调查此事，找出幕后的黑手到底是谁。

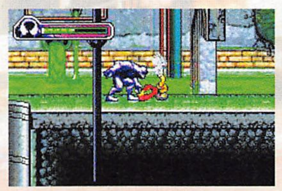
Part2：Frenzy

我（Eddie）不知道发生了什么，我甚至不知道为什么我会在这里。“Suit”在不断地吞噬着我的生命，在这个躯体里我都不知道自己的意志还占有多少比重。我现在只想去吞食!!!

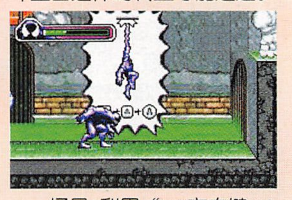


◆第一章：Eddie打算从实验室的看守所逃出来，而他的目标就是下水道的出口。

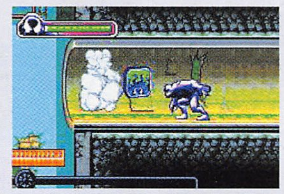
攻略要点：



对于有喷气的地方需要打坏上图这样的转盘才能通过。



场景1利用“L+方向键+A键”可以抓住远处的墙壁，效果相当于蜘蛛人的此技能。



场景2中从一个喷气封死管道的另一侧过来取得道具，可以使Eddie部分MHP不会再自动减少。

◆第二章：攻略要点：刚从下水道中逃脱出来就受实验室派出来的人围追堵截。本章有数个需要破坏的电源，全部破坏掉才能打开通路。



场景2最上方取得道具，可以增加吃人的速度。

◆第三章：攻略要点：



本章的任务就是将追上来的18个敌人全部干掉，非常容易。

特拉克斯实验室

Toomes：Trask先生，Eddie已经从实验室中逃走了。

Trask：我们必须找到他，并且取回“Suit”。Toomes你要知道，如果可以把他卖给政府的话，就是几十亿啊！

Toomes：就我了解，蜘蛛人也受过“Suit”的侵蚀。

张元丰　掌机给我无穷的乐趣，希望大家好好珍惜。掌机和掌机迷给大家美好的时光。
读者资料　男，19岁，天津市河北区幸福道银山南里18栋103，300250

“Suit”本身会形成一种遗传特性，也就是说Eddie一定会以蜘蛛人为敌。

Trask：那我们现在知道Eddie想要的是什么了。只要我们能够先抓到蜘蛛人，Eddie就会乖乖地回到我们身边。转告Sable我们要交给她一个新的目标猎物。



Part3：Hidden Charges

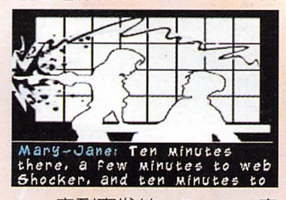
◆第一章：新闻广播员：现在警方公布一名罪犯，男，现年33岁，名叫Herman Schultz。正在参加一起银行的抢劫事件。目前警察已经赶到，Schultz已经使曼哈顿的市中心处于瘫痪状态……

Mary-Jane：Peter！！那些拿着震动光线枪的家伙正在抢劫纽约的银行呢！

Mary-Jane显然非常希望Peter可以再次挺身而出成为拯救城市的英雄。但是Peter似乎有些许的顾虑，并不想管这件事。

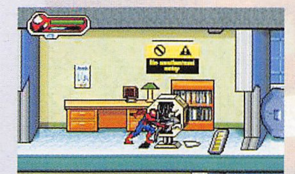
Mary-Jane：你花10分钟赶到那里，再花几分钟把那个混蛋Shocker抓住，然后再花10分钟赶回来！

Mary-Jane给Peter下了最后通牒。



来到事发地，Peter一直在考虑，虽然说抢劫银行是Herman的作风，可是租用如此多的人来劫持市民做人质就有些奇怪了。Peter虽然感觉有些不安但还是决定亲自去弄清楚。

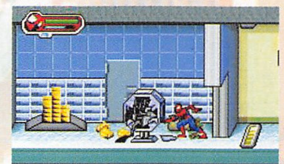
攻略要点：



对于关卡中出现的各种颜色的挡板，需要将相应颜色的控制机器破坏才能通过。



当画面正上方出现时间倒计时时，要在规定时间内找到相应的炸弹，并且将其破坏掉。



场景2按红、黄、蓝的顺序破坏掉机关，它们的位置分别在左中、右上、左上。



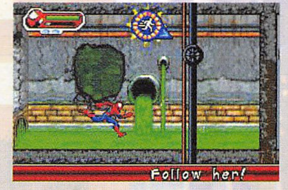
场景中三个颜色的挡板全部去除后取得道具，可以增加一格蜘蛛丝的携带量。

像（图4）中这样有电网的缺口，可以趁电流消失的机会穿过。

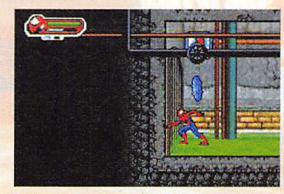


◆第二章：在银行的下水道中，Peter遇到了一位白衣女子。他很惊讶会在这样的地方遇到如此的美女。对方直言不讳的对Peter说，如果想要找到Shocker就跟着她走。Peter没有办法只好跟着她一探究竟。

攻略要点：



场景2开始处要追着那个白衣女子，注意画面正上方的时间限制，要在时间消失前再次找到她。每到一个赌死的路口就会跟丢她，需要再次找到她然后重新追击。



场景2中第二次开始追击白衣女子的途中，有两个并排的管道入口，进入下面的那个在尽头处取得道具，并且习得特殊技↑+R键。

经过反复三次对白衣女子的追击终于找到了Shocker。（如图5）

Peter：Shocker？他们对你做了什么？





图5

Shocker：Sable……她出卖了我……我曾经向Trask极力推荐过她，现在她一定也在为Trask做事……

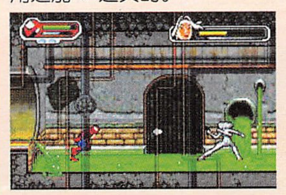
◆第三章：Peter：OK！Sable小姐，我们是不是应该花点时间回去跟Herman聊聊。

Sable：Schultz先生的作用只是为了引诱你进入我们设计好的陷阱里。蜘蛛侠先生非常感谢你的合作。

Peter：原来如此，疯狂的女士，你找我来不是想要我的亲笔签名吧。



攻略要点：作为游戏中首个BOSS战，难度并不是很高。主角Peter的蜘蛛丝已经不能将她束缚起来，不过她会用手中的武器将蜘蛛丝弹走，这时就是攻击她的好时机。战斗中会不时的有小喽罗出来送死。不要以为他们是出来帮助Sable的。其实他们是来给主角送加HP道具的。



Peter从Sable那里感觉到事情变得越来越复杂。他突然感觉到非常的头疼，似乎大脑都要从头颅里蹦出来了。Peter决定放松一下，利用一个双休日来躲避这些无奈的烦恼。就在Peter离开的时候，一个熟悉的身影出现了……



Part4：Starving Artist

◆第一章：Eddie：又来了！那种感觉……就好像被什么东西控制一样……就是那样的感觉……我要再次去寻找……

Peter的家中……

Mary-Jane：你还好吧？

Peter：我的头简直是要了我的命了，好重……这好像蜘蛛察觉到危险来临前的本能反应……Mary你还是去找个安全的地方躲一躲吧。

另一方面Eddie还在疯狂地寻找着……

Peter：噢！天啊！到底是怎么了？为什么……为什么在我的脑海里会出现这样的画面……

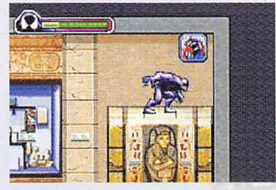


攻略要点：



场景1开始处的左上方，这里有电网。需要无敌时间下利用L+B键飞进去取得。习得新技能↓+B键。

◆第二章：本关是在艺博物馆里进行的，Eddie在寻找着他的复仇对象。



场景2入口处下面的平台最里面可以取得道具，这样Eddie可以吃掉比以前更强大的敌人。

◆第三章：Eddie：是……是Peter！我要找的就是他！只不过我现在还不是他的对手，我还要吃更多更强的人……

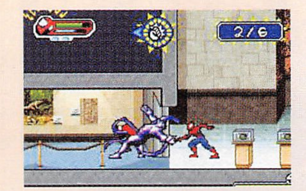
Peter：终于找到你Eddie了。我要阻止你，不能让你再这样到处残忍了。

Eddie看到自己被Peter发现马上掉头跑掉，Peter当然是紧随其后追了上去。



攻略要点：

本关需要玩家操纵Peter去阻止Eddie继续吃人，同前一大关追击Sable类似。这里也同样要在规定的时间内找到Eddie，并且阻止他吃人，可以上去用拳或脚打他一下，或



李嘉辰 游戏通关记录是我最美好的回忆，最可恨那些常掉记录的D版卡。
读者资料 男，13岁，上海市普陀区红棉路311弄33号501室，200331

者用蜘蛛丝也可以。成功解救出6个人后就可以完成本关。

最终Eddie还是逃掉了……望着Eddie的背影，Peter的心情分外的复杂。

Peter：对于Eddie……我不可能总是守在他的身边。为什么我会把他伤害成这个样子？

Eddie所拥有的“Suit”，是我们的父亲一起研制出来的。但是它用的却是我父亲的DNA作为启始用的模板。

Mary-Jane：如果这么说的话，就跟你没有什么关系了？

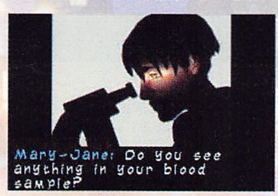
Peter：不，事实并不是这样……当我接近博物馆的时候，我感觉我的大脑好像要从头里蹦出来。

Mary-Jane：那在你的血样里看到什么异样的东西了吗？

Peter：我也不是很清楚，我能看到许多不同种类黑色的奇怪细胞。

Mary-Jane：它们是否就是“Suit”的一部分呢。

Peter：也许吧……如果一开始Trask没有盯上我；如果他没有去寻找“Suit”……还有Eddie……那又会是怎么样呢……



Part5：Hunted

◆第一章：Wild Pack Merc：这真是件麻烦事，你觉得值得这么纠缠下去吗 ？

Sable：你知道Trask给我们拿了多少钱吗？那个怪物对电击并没有什么免疫力，正好我们刚刚研究出来的新装备可以派上用场了。

可怜的Eddie到处被人追捕，似乎每个人都想置它于死地……

Eddie：越来越多的敌人想要毁掉我……可是只要我有足够的食物……

攻略要点：



场景1的高楼里消灭掉7个可以放电的敌人后才能撤掉电网，从右边的出口出去。

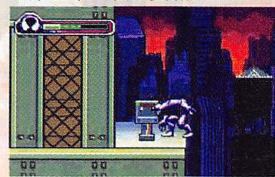


场景1中跳过上图中这样的几个广告牌后来到楼的顶层。



打死几个敌人后可以取得道具。作用是在吃完敌人后有少许时间内保持无敌状态。

◆第二章：攻略要点：



场景1出口处的上面，可以找到一个电源将其破坏掉。



然后回到楼内，在一个关闭的电网后面取得道具，可以获得特殊技↑+B键。

◆第三章：攻略要点：



连续战胜Sable派出来的27个敌人就可以过关。

Sable：很高兴能够再次见到你，Edward先生。

Part6：Silver and Cold

◆第一章：Peter：如果说现在Trask正在寻找Eddie和“Suit”。那么我想他一定知道我的父母离奇死亡的真相。如果真的是他的幕后操纵的缘故，我一定要让他付出应有的代价。Sable既然是在Track下面做事的，那么我不妨先找到她。

攻略要点：



场景1在建筑物的左下方，利用L+方向键+B键飞到左上的墙角处取得。可以增加一格蜘蛛丝的携带量。

场景2中将被困的人从失火的建筑物中救出。

◆第二章：攻略要点：第二次与Sable的BOSS战，不过这次操纵的角色变成了Eddie。

相比Peter，Eddie的攻击力要高出许多。R键的眩晕效果可以非常好地牵制住Sable。当Sable被打倒后不要停留在她的周围，否则会被她的起身攻击打到。因为Eddie的HP会不断的自己减少，如何去补充血量是战胜BOSS的关键。因为Eddie只能靠吃人来补SP，所以在吃人的过程中绝对不能被攻击掉，

这里可以先将小喽罗的血打到可以吃的程度，然后用R键攻击使Sable眩晕，这样吃的过程中不会被打断。否则很容易会因为后期血量不够而被秒杀。

◆第三章：Peter：Eddie！！不要伤害那个女人！

攻略要点：

主角再次换成蜘蛛侠Peter，而他的对手正是刚刚战胜Sable的Eddie……

Eddie的攻击力很高，所以轻易不要被他打到。多利用蜘蛛丝射他，趁他挣脱的时候再上去打。不要使Eddie离开自己所在屏幕范围，否则他不知道从哪里跳过来攻击Peter，我们根本反应不过来。中距离是Eddie的攻击优势。所以要尽量避免出现他能打到主角，而主角打不到他的情况发生。本战中补血道具的数量是一定的，所以要节约使用。

Peter：我们在这里做什么……Eddie?噢……我的头……

Peter虽然战胜了Eddie。但是他自己也耗尽了全部的体力，这种两败俱伤的结局应该是有些人最希望看到的吧……



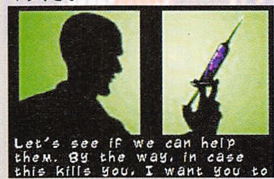
Part7：Lab Test

◆第一章：Peter：啊啊啊啊!!你们要做什么?!我这是在哪?!

Toomes：这里是Bolivar Trask先生的武器研究实验室。Parker先生，你的朋友Eddie已经将你的详细情况都告诉我们了。告诉我，你是凭自身的体质抵御了"Suit"的侵蚀?

Peter:你怎么会了解这些?

Toomes:这个显而易见，在你与Eddie的战斗中，"Suit"已经进入到你的体内。可是令人惊讶的是你竟然还能活到现在。要知道到目前为止还没有人能够在与Eddie交手后还能活下来的。将你身体内的微小的"Suit"粒子跟Brock先生创造的"Suit"相结合一下，这一定会很有趣吧。让我来看看我们能否帮助他完成这个伟大的计划。对了忘记说，如果这次你死了，我还想让你知道一件事情，那就是你的父亲的确是个天才。



"等等……这不可能……"在Toomes的脸上出现了因为极度恐惧而扭曲得更加丑陋的表情。

"不！！"

与此同时，在附近的一个小房间里……



Eddie:什么?这么强大的能量被释放出来,发生了什么事?

Carnage：啊啊啊啊啊啊啊啊啊！！！

整个实验室似乎都在跟着颤抖,这个可怕的怪物难道是……

Eddie:我的天啊!我见过你!

对方似乎根本不去理会Eddie所说的话，无奈之下Eddie变身准备应战!

攻略要点：

此战的难度极高，狂暴状态下Peter的攻击力和攻击范围都很大，不好躲避。更重要的是Eddie无法使用补给道具。而



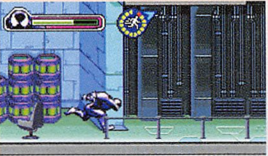
且这里也不会有杂兵出来送死给玩家加血了。笔者这里推荐的方法是首先要跟对方拉开距离，用R键将其打晕，然后趁机再用连续攻击击打对方。这里的攻击只是消耗他HP槽下面白色的能量槽。直到白色的槽打没了后，对方会有一小段时间的僵直时间，用R键将他吃掉对方会损失一部分HP。之后还要再将白色能量槽打没然后再吃。这样反复的战斗才能将对方完全制服。Peter也得以恢复到原本的状态。战后可以取得道具，作用是使自己的所有HP都不会自动减少。

Eddie：Track把我像狗一样的玩弄，这回我也要他尝尝被人狩猎的滋味。



Peter虽然在后面想要拦住Eddie，但是现在的Eddie根本听不进去任何人的劝告。

◆第二章:Eddie为了报复,发疯似地追赶已经逃走的Track。而Peter则在后面紧跟着Eddie。担心他还会伤害到无辜的市民。当然他还有另外一个目的，就是想找到Track问清楚自己双亲的死因。



攻略要点：

本关交替使用Eddie和Peter两名角色。虽然是相同的场景，但是完成的路线却不尽相同，Eddie路线中只需要扫清眼前的障碍一路猛追即可。而Peter路线中为了表现他是见义勇为的大侠还要在途中解救一些被困的市民。

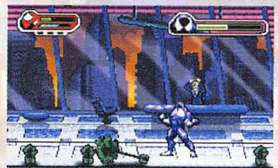
◆第三章：Peter：Track！告诉我你所知道关于我父亲的一切事情！Eddie的事情与我没有关系，但是我只想提醒你，与我合作要比与他好得多。

Track：好吧，现在就让你知道所有关于你双亲的事情……我把那个东西一直藏在这里……



就当Track打算说出一切实情时，心中充满复仇怒火的Eddie闯了进来。为了能够查明真相，无奈的Peter只能再次跟Eddie动手。

攻略要点：



这是第二次两人的交手，相比上一次显然Eddie又强了许多。这一战的难度比较大，关键还是蜘蛛丝的利用上，绝对不能跟其硬拼，在攻击力上Peter绝对不是Eddie的对手，并且对方有中距离的“吃人”技能。一但没抓到实在是得不偿失。此战要且战且退，当没有机会攻击时完全可以选择逃走。一定要先套上网子然后再上去打，这样才能确保不被对手反击到。当打掉Eddie一半的HP后，他将会变身并且追加一个新技能——地震。无论Peter在什么位置都可能会被震倒。不过只要有些耐心战胜他应该还是可能的。





Eddie终于被打倒了，而Track在交给Peter一个信封后就慌张地逃走了。信封上的内容是这样的：

10年前……

Eddie Brock.Sr.：我已经准备好“Suit”的样品了，测试用的东西准备好了吗？

Richard Parker：放心好了，现在是万事俱备，只欠东风。

Eddie Brock.Sr.：我恨它……虽然这是我们的工作。

Richard Parker：开始吧，准备测试。

……………………………………

在这次浩劫中，只有三个生还者。从他们那里听到的都是相同的描述……



其中一个正是我的母亲，她死在了救护车上。Eddie……你应该看下这个，关于我们的双亲……此时的Eddie早已不知去向……



Peter和Mary坐在夕阳的余辉下，

Mary-Jane：你不打算说些什么吗？

Peter：我都不知道该从什么时候说起好。

Mary-Jane：那就不要说了，我爱你！Peter！

Peter：我知道……只不过……Eddie，我的意思是说他已经不在这里了。我到现在都不知道他变成现在这样是不是真的因为我。

Mary-Jane：可是他现在不在这里啊。

Peter：不。

Mary-Jane：我在这里呢……



Eddie: Things are different now.

Eddie：现在一切都不同了。我与“Suit”……现在已经共同拥有一个意志，只要我一直这样的强大下去，总有一天我会用双手来主宰自己的命运。

——全文完

文、责编/天意

叶宇涵	我虽然没有自己的掌机，但看《PG》仿佛如自己玩一般。我会永远支持《PG》的。
读者资料	男，15岁，福建省宁德市寿守县医院手术室龚丽云转叶宇涵，552391



玩龄较高的玩家一定都不会忘记MD上曾经有一款极为出色的动作射击游戏。12年过去了，曾经年少气盛的少年如今已经变成了风度翩翩的青年，而童年的美好回忆再次降临在GBA这个可以让很多人圆梦的平台上。玩家一定不会忘记她的名字，"GUNSTAR HEROES"——"火枪英雄"。



GBA

超级火枪英雄		
GUNSTAR SUPER HEROES		
ACT	SEGA	日版
4800日元	2005.10.6	1人用
64M	全年龄推荐	无对应周边

系统浅析




—— 基本操作 ——

- 十字键：控制角色移动
- B键：短刀攻击（短按）
  枪械攻击（长按）
- A键：跳跃
- L键：切换武器
- R键：定点射击(FIXED SHOT)/配合B键做定向移动射击。
- R · R键为当前装备武器的强化攻击。
- SELECT键：无作用
- START键：暂停

—— 特殊操作 ——

- ↑+A键：勾拳
- ↓+A键：滑铲
- 空中三方向+A键：分别对应空中三方向的脚攻击，其中水平方向的踢腿可以作为反弹跳来使用。
- ↓+B键：拾取道具

特定关卡中（如第三关）

- A键：机枪
- B键：导弹攻击
- L/R键：分别对应向左/右转动

与12年前MD版的火枪英雄GUNSTAR HEROES（以下简称为GH）相比。本作在系统上有着显著的变化。在本作中大幅度强化了主角的格斗技。增加了近身的短刀攻击。但是却取消了前作中的投技。在远程攻击上GH中备受好评的武器合成系统在本作中也不见了踪影，取而代之了两名主角每人固定的三种武器，游戏中可以视不同的环境进行切换。RED和BLUE武器的区别也只是在第一种上，相比之下RED的激光枪无论是射速还是攻击范围都要好于BLUE，而两人在其它技能方面又完全相同。所以这里笔者建议大家使用RED进行游戏。



↑两名主角激光枪的对比图。

武器介绍

◆激光枪：射速快，攻击力稳定，可以适应绝大部分场景和关卡。（↑BLUE版 ↑RED版）

◆爆炸弹：射速慢，攻击力大，但是射程有局限性。子弹会在射程末端或是打中敌人后爆炸并且范围攻击。比较适合敌人密集并且场景狭小的关卡。

◆跟踪弹：射速较慢，攻击力弱，没有射程限制，但是具有自动跟踪敌人的效果。因为火力不够强大，只能在一些敌人数量较少的关卡中使用。

道具介绍

可以补充主角一定量的HP。

可以补充武器一定量的能量槽。

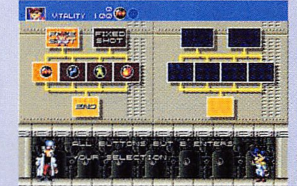
关于武器栏上的能源槽：

这是本作中新加入的一个系统，当主角使用枪械武器攻击敌人或取得道具，武器相应的能量槽就会增加。当达到一

定能量时。能量槽就会发光(未必要蓄满),可以通过连续输入两次"R键"来发射特殊攻击,每个武器的特殊攻击都是其本身的强化版,武器的性能和攻击力都非常可观,是BOSS战时的强力武器!当使用强化攻击时主角将自动变成FIXED SHOT(也就是所谓的定点射击)。



关于FREE SHOT和FIXED SHOT:在MD版的GH中,玩家是自由选择射击模式的,所谓的FREE SHOT就是指玩家可以操作主角边移动边射击,角色移动的方向也会对其射击的方向起作用。这种模式的机动性比较高,有利于敌人数量比较多的场景。早期的横版射击游戏多半是采用这种操作模式。而FIXED SHOT下,一旦主角开始射击就会停止移动,玩家可以精确的定位8个射击方向。但是机动性比较差,BOSS战时的作用更大一些。在本作中这个模式被进行了改良,利用R键可以进行传统的定点射击(FIXED SHOT)也可以锁定射击的方向移动射击,等于结合了FREE SHOT和FIXED SHOT两种模式的优点,也是现在此类游戏普遍采用的一种射击模式。



↑MD版GH中是可以在两种模式中进行选择的。

关于本作的剧情:在本作中大幅度强化剧情的渲染,完整的世界观和故事框架在游戏的进程中逐步地展现在玩家面前。在剧情的表达上也很有创意。游戏会通过玩家选择游戏的难易程度而不同程度的阐述剧情,只有用HARD模式进行游戏才能完整的了解到故事的来龙去脉。



剧情攻略

RED版HARD难度攻略

—— 序幕 ——

不阻止他的话!就不能通过这里!那是?那道光芒!难道我们来晚了吗?地球上……只以一个人的力量……



曾经……有两个英雄对抗着复活的可怕的破坏神。他们被称为火枪英雄。没有人知道他们到底是什么人。在漫长的战斗之后,他们在遥远的月亮上将破坏神埋葬了。而与月亮一起粉碎的破坏神却变成了四个新的月亮……它们围绕着地球旋转,时过境迁……英雄的时代已经过去了,地球与四个月亮一起迎来了繁荣的时代。但是在繁荣的背后,却不知何时出现了"第五个月亮"。地球开始陷入了不祥的阴影之中。这是以人的双手创造出来的机械月亮——"帝月"。他们受到超古代文明遗产"梅加理斯"的启示,决定让破坏神再次复活,并且在"帝月"上建立巨型军事卫星都市。为了对抗势力逐渐增强的"帝月"。地球上秘密成立了一个防卫组织"3EYE(THIRD EYE)"。人们仿照以前的英雄,称他们为超级火枪英雄……



YELLOW:我是YELLOW,3EYE请回答!不行啊!完全被帝月压制了!以300人体制防御的地球本部是怎么被压制的呢?快一点!火枪英雄们,这种情况可不寻常!

RED:了解!

在本作中格斗技的作用很突出,尤其是勾拳(↑+A键)和小跳跃中飞脚(←/→+A键)。威力大又很实用。当遇到一个体型很大的敌人时,要注意当它滚成一团时是无法对它进行攻击的,要等它变回本体后再进行攻击。每打死一个这样的敌人就会取得一个增加HP的道具。



↑从上图的位置向上跳可以进入隐藏的房间,这里能够取得不少的补给道具。

GREY:我是GREY将军!太慢了,火枪英雄们,胜利是我们的了!

RED:警备队员一个人都不在!他们都到哪里去干什么了!?

GREY:都消失了!这是梅加利斯的力量。

RED:梅加利斯?那是什么?

YELLOW:请求支援!我是YELLOW!敌机来袭!

RED：怎么可能？雷达上没有反应？从哪里来的？

GREY：哼哼哼……这也是梅加利斯的力量。所有的一切都必须臣服于帝月！新世界万岁！！

BOSS战攻略要点：



作为序章版的关底，这个BOSS战还是相当的简单的。BOSS挟持着YELLOW的飞船，它的弱点如上图，分别在双手和头部的三个部位。BOSS的攻击方式相当的单调，只有拿飞船向下方砸击。躲避起来也非常容易。利用激光枪和勾拳反复攻击，并且注意进行躲避就可以轻松战胜它。

如果一直攻击BOSS的两只手的话，BOSS失掉一部分HP后就会扔掉飞船，而变成另外一种攻击方式。这时的BOSS就要凶悍得多，攻击速度和伤害范围大大地提高了。所以如果想要稳妥起见，就不要过多地攻击它的两只手，如果它能够一直保持在第一种形态就好对付得多。

YELLOW：3EYE居然被毁灭了。虽然不敢相信……除了我们以外的全部队员，已经全部都不在了。

RED：说是不在了……还不清楚他们是不是被杀害了。

YELLOW：我听到是这么说的，但是先找回被夺走的数据吧。那是埋藏在四个月亮上的“特雷夏



之石”位置的数据……

RED：就是能解开破坏神的封印的四块石头吗？

BLUE：但是那不是被初代火枪英雄与破坏神一起消灭了吗？

YELLOW：是的，但是别忘记了，四个月亮是由破坏神的身体碎片形成的。经过漫长岁月后，“特雷夏之石”在四个月亮中再次结晶化。就像是某种贝类能在体内形成珍珠一样。

RED：那么，他们的目的是……

YELLOW：复活传说中的破坏神“GOLDEN SILVER”，不可能是除此以外的目的了。

BLUE：他们是一群想让历史重演的家伙啊。

YELLOW：帝月的目标就是那个。就像我们继承了“火枪英雄”的名号一样。继承了传说之恶名的敌人们也出现了。

BLUE：PINK和ORANGE之类的吗？哦……真是不好笑的笑话！

RED：了解！

STAGE MOON1

YELLOW：“特雷夏之石”的推定坐标是在古代比特族的金字塔地下。根据情报，帝月雇佣了赏金猎人。是PINK三人组。

BLUE：看来客人已经来了！敌机接近中！快去迎击吧！

RED：了解！

Part1：

第一小节时只能在飞船上攻击敌人，这里不能跳也不能躲。只能将射过来的导弹和敌人一一击破。在出现一连串的敌人时，使用定点射击效果会比较好。

Part2：

来到地面后，进入丛林。将这里的草房和战车击破后都可以取得补充HP的道具。

BOSS战攻略要点：

这个小BOSS的弱点在它的顶部，要不断地躲避从天而降



的小炸弹，注意其中捆成一起的炸弹落到地面时会有爆炸效果。同时还要躲避地面上爬行的虫状敌人。虽然BOSS的攻击方式很单一，但是随着它的HP不断减少，攻击速率也会加快许多。到后期的躲避难度就会变得比较大。



↑战后BOSS的头如果用刀砍的话可以打出很多补血道具。

Part3：



在本小节需要将散落在这个场景内的所有小鸭子全部收集齐，这样才能打开通往下个场景的大门。注意上图中标示的那种藏起来的敌人。它们是打不死的，一定注意不要被它们碰到，否则就会前功尽弃。

Part4：

利用勾拳和枪结合攻击，一路向上将把守在这里的机枪手都干掉。要注意躲避它们的弹道。打死了一个没有任何攻击力的BOSS后，降到下层跟赏金猎人三人组进行BOSS战。

Part5：

BOSS战攻略要点：

这个BOSS简直是弱到家了，



能够对玩家造成伤害的只有巨型机械的两只脚。这里只要跳到机器的驾驶仓位置，一直用刀砍就OK了。如果不慎掉下来再跳上去继续砍就是了。



“特雷夏之石”在意识中直接交谈！我是第一之石“萨托亚”，是从别的亚地球结晶化而来的意志。铳星的红色英雄啊，为了回应你的热情，我把我的记忆、我的地球告诉你吧。以前……在我的地球上，人类灭亡的历史反复重演了数次。作为人类与生俱来的战争本能进化的结果，是自身也迎来破灭。我作为被人类制造出来的原始的思考机械，不知不觉成为了保存机构……在没有尽头的时间流逝中，尝试了数次人类的再生试验。作为思考机械，我被加入了上面那种本能……我深爱着人类那种虚幻而愚昧的存在。但是不管试验多少次，人类灭亡的最终宿命都不曾改变。没有停止进化的我向意识体进化后。终于超越次元，得知了人类灭亡的真相。那是受到了外部力量的影响，被程序化的结果。打算毁灭全部生命的无法想象的巨大的意志……“外宇宙”！我为了寻求阻止那种侵入的可能性而来到这里。而如今，“外宇宙”的威胁又降临这个地球……红色英雄啊，我们的意志托付给你了……

STAGE MOON2



YELLOW：不得了了！“特雷夏之石”已经被帝月发掘出来了。现在被装进巨大的战舰里，正在向着帝月开进了！如果离开宇宙空间的话，这艘飞船是不可能追得上的，所以现在一口气冲过去吧！

RED：放心交给我吧！

Part1：

本关应该是本游戏里难度最大的一关，尤其是HARD模式下。本关的游戏类型从横版的动作射击攻击转变成纵版的飞机射击。而在操作上也跟前面有着较大的区别。玩家操作的飞机体积比较大，行动起来也显得很是迟钝。敌人主要是分地面和空中两种，需要分别用导弹和机枪将它们消灭掉。在HARD模式下本关一定不要跟敌人硬拼，如果不是遇到必须打的敌人都可以一走了之。尽可能的少掉一些HP，保证到达BOSS处可以有尽量多的HP。

BOSS战攻略要点：



遇到BOSS后首先要干掉飞行艇下面水中的四艘潜艇。这里一定要保证一发炸掉一个。中间可能会受到一些攻击，不过没关系。本关的BOSS左右分别都有一个机枪台，它们除了对YELLOW的飞船有攻击作用外，还有一个作用就是可以抵挡掉左右炮台和坦克射过来的子弹。这样只要躲在两个机枪台中间就可以避免绝大部分的伤害。这也是为什么要首先用最快速度消灭掉潜艇。但是需要注意的是，要想最大限度躲避子弹就必须使YELLOW的飞机紧贴住敌方的飞空艇。但是这样就无法攻击到BOSS。所以这个“避风港”只是暂时性的。要想战胜BOSS还是需要与敌人正面作战。操作飞机上下的纵向移动。当子弹过多的时候就到最上方躲避，等敌人的火力都集中在上面时再下来攻击飞空艇，中间躲避敌人的子弹。虽然我方的飞机体积比较大，但实际的着弹点并不是很大，有些看似不可能穿过的弹隙实际上是可以过去的。还有就是一定要利用好被打中后的无敌时间，迅速飞离子弹密集的区域。总之本关的难度极大。BOSS战这里不过是其中的一个环节。前期如何避免受到过多的伤害是本关的另一个极难逾越的障碍。

Part2：

关卡开始处仍然是在飞船上进行，此时主角的HP一定已经所剩无几。所以千万不能大意。在这里主角的行动并没有因为是站在飞船上就被束缚了。各种地面上的动作都可以完成。带有飞行器的敌人一定要尽快打死，不给他们扔出炸弹的机会。而对于武装直升机还是用枪+勾拳的方法秒杀。只要熬到地面上就好办多了。

遇到三个炮塔上的敌人时，这里的危险比较大。能够躲避的空间非常小，如果三个人同时投掷炸弹的话，基本上就没有死角可以避开。这里可以用R・R键的特殊攻击，使炸弹在接近主角前就被火力给覆盖掉，这三个炮塔打掉后都有补HP的道具，全部取得后危机才算是真正渡过。一路前进就可以到达BOSS处。

BOSS战攻略要点：

与ORANGE这一战难度也并不是很高，要尽快趁飞机机翼的一侧倾斜下来的机会跳上



飞机。ORANGE并没有远程攻击，所以只要用枪不断在远处攻击他就可以了。注意当BOSS身体发光时是无法伤害到他的。



"特雷夏之石"在意识中直接交谈！我是第二之石"路库斯"，是从别的亚地球结晶化而来的意志。铳星的红色英雄啊，为了回应你的热情，我把我的记忆、我的地球告诉你吧。你的灵魂连接着别的世界的什么人呢？以前在我的世界里也有像你一样的存在曾经出现……拥有不死灵魂的英雄……被作为救世主而崇拜着。被遥远的天上的超越者支配着命运的我们……向唯一不被支配的异世界来的英雄寻求帮助。但是我们最后终于明白他们不是救世主。他们这些访者只是带来了短暂的拯救，不久以后就像玩腻了一样回到了自己的世界。"外宇宙"……！我们无法想象的世界……只剩下我们……数次见到那样的事情重演。我为了寻找真正的拯救世界的英雄，超越时空来到了地球。红色英雄啊，你也可能是那些来访者其中之一。是戏弄我们的世界，满怀虚荣与欺瞒的外宇宙的走狗……但是现在我相信你的灵魂，我把我的意志托付给你……



YELLOW："特雷夏之石"的推定坐标是FORCE矿山的最深处。

RED：FORCE啊……是GREEN的擅长领域。如果现在GREEN还在的话。

YELLOW：不要再说哥哥的事了！

RED：啊，对不起……他已经下落不明了。

YELLOW：矿山里很大，所以我准备了FORCE制成的自动战车。按JUMP键就能悬停在墙壁和天花板上。矿山已经全部在帝月的支配下了，有情报说那个传说中的FORCE，"SEVEN FORCE"已经被发掘出来了。你要小心！放心交给我吧！

Part1：

本关是在战车上进行的，在操作上也要有相应的变化。无论是横版还是纵版，跳跃都是分三层。所以在躲避子弹上要有些许的难度。这里笔者建议不要轻易的换层，多使用定点的攻击，因为敌人都是从画面的四个角落中出来的，可以固定在一个角落里攻击其它的三个目标，尽量在敌人放出子弹前就将其击毙。而近身的敌人用刀攻击快速切掉，只要注意力集中就可以无伤通过前期的混乱阶段。

当火车出现后要集中攻击里面用机枪扫射和扔炸弹的敌人，只剩下一个火车头时要迅速退到画面的版边上，将火车内飞出来的敌人全部消灭掉，火车头爆掉后就会迎来本关的BOSS战。



Part2：

BOSS战攻略要点：

本关的BOSS是驾驶着"SEVEN FORCE"的GREEN，HP极高，并且有七种状态的变化，因为变化的顺序完全是随机的，所以对玩家随机应变的能力和耐性是个不小的考验。

人型机器：

攻击方式有三种，当它使用激光散射时，躲避基本上是没可能的。所以要用R · R键的特殊攻击将子弹打掉。高空扔下来炸弹时，要马上落到下层去，用武器将接近自己的炸弹打掉，防止被伤害到。当BOSS扔出机器手臂攻击时只需移动到下图的位置即可回避伤害。



鸟型机器：

这种形态下比较好对付，保持向上方向的定向攻击，然后不断地利用换层来躲避攻击即可。

蟹型机器：

与鸟型机器的打法类似，同样是定向攻击+换层躲避。不过这里躲避的难度要稍大一些，因为蓝色的炸弹在接触到右边画面的边缘后会爆炸并且具有范围攻击的效果。无论主角处在哪一层都会被炸到。所以就不能始终保持在右边边缘处。只要保持在下图的竖直位置就基本可以保证有足够的时间进行躲避，并且炸弹的攻击范围也不会波及到。

弓型机器：

机器射出的箭按数量分为三种，箭的数量在发射前就可以观察到。可以提前做出躲避，关键还是蓝色的炸弹，因为这次的炸弹会锁定目标后才发射，所以单纯的层躲避是不够的，还需要前后距离的调整。

龙型机器：

这里它只能放出一轮子弹就会被KO掉，两种攻击方式的应对方法见下图：



↑在左下角攻击的同时可以躲避绿色的子弹扫射。



↑从下至上的子弹攻击可以用R·R键的特殊攻击打掉，在左上角的位置可以封住所有的子弹，并且能够攻击到BOSS本体。

球型机器：

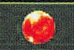
BOSS的攻击范围极大，需要上下和层间的不断移动进行躲避。

豹型机器：

BOSS嘴部的子弹是可以用特殊攻击打掉，有一颗小型的蓝色炸弹会不断地在场景中上下移动。如果能量槽足够的话就用特殊攻击猛轰BOSS吧，争取在蓝色炸弹接近主角前就把BOSS干掉。另外它还有一种翻腾的攻击方式，范围极广。不过一般都没有机会使出来就挂掉了。



"特雷夏之石"在意识中直接交谈！我是第三之石"阿琉特"，是从别的亚地球结晶化而来的意志。铳星的红色英雄啊，为了回应你的热情，我把我的记忆、我的地球告诉你吧。以前……我所在的地球上的人类，玩弄生命，导致了自己的灭亡。通过操纵遗传因子与异形的生物融合，在得到强大力量的背后，失去了自己种族的尊严。人类已经不是人类，变成了心灵也是怪物的混沌……作为与怪物一体而出生的我们，在那样的世界里一直战斗着。为了取回人类的尊严，我们想要守护的东西……只有一个，必须取回的东西。但是经过长时间的战斗后，我们终于获得了超越次元的能力后，察觉到了令人惊恐的事实……全部的背后，都与谜之巨大的存在有关……次元的地球濒临各种危机！"外宇宙"……！如果它不毁灭的话，战争永远不会结束……我要与其它地球共同战斗，为了寻找战士而来到这里。红色英雄啊，我的意志托付给你了……



YELLOW：这个月亮的赌场非常有名，作为BOSS的BLACK是帝月也不敢轻视的人物……赌场的真面目是布满机关的秘密要塞。

RED："特雷夏之石"就在这里面。

YELLOW：胜负在于骰子的点数。走吧？

RED：交给我吧！一下取胜！

Part1：

关卡开始处到左下方可以取得三个增加HP的道具。在攻击后面的那个带多个炮口的武装直升机时不要龟缩在角落里攻击。要在其下方利用用枪+勾拳的方法猛攻炮口，在它还没有来得及发射激光前就将所有的炮口全部打爆。

踏上升降台后就进入到本关的赌场中，通过掷色子决定要进入的房间。这里的关卡众多，

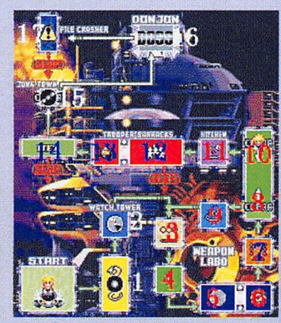




↑本关有一个分支路线，如上图组可以利用几个敌人的飞机做空中桥梁，通过下面一处敌人众多的场景。

想要挑战BOSS——BLACK就要先通过他的考验：

Part2：



房间1：

敌人的弱点在龙首，主角在水中时是无法进行攻击的，可以利用勾拳跳起来顺便用枪进行攻击，注意龙的头部放出的电会经过全身，不要被打到。

房间2：

敌人放出来的武器可以通过炮口数和方向来预定躲避的路线，当倒计时到0时就会发射。越到后期躲避的难度就会越大，尽量速战速决。

房间3：

有威胁的主要就是可以扔地雷的炮口，如果能量槽富裕的话还是用特殊攻击来快速击破吧。

房间4：

罗硕　在看《PG》的两年里，经过小编们的辛苦劳动，让《PG》的内容更充实，也更新颖了。

读者资料　男，16岁，北京市延庆县颖泽洲小区9号楼108室，102100

刚进入战斗后要迅速离开当前位置，因为敌人就会在身边出现。绿色的小型机器人是敌人的核心，跳到上层利用R·R键的特殊攻击猛轰绿色小机器人，红色小机器的子弹都可以被吞掉，所以可以无视，这样打的话几秒种就可以解决战斗。

房间5：



最快的时间突破障碍来到场景的右下方取得宝石。途中一处可以取得HP道具的地方要先跳过坑道才能取得。在下图位置的炮台一定要尽快击破，不仅是为了防止被它转过来的激光攻击到，它还是开启后面大门的“钥匙”。

房间6：

目标炮台的激光发射是有间隔的，但是并不固定。需要找到躲避的时机。同时还要不断地将身边的气泡清除掉。

房间7：

弱点处所发射出来的激光会经过之前闪光过的球形体，所以只要计算好路线就可以避免伤害，不过因为反应的时间太短能够完全回避的难度很大。可以上来就用特殊攻击集中打弱点处，在它发出第二发激光前将它击破。

房间8：

有很多补HP和能量槽的道具，最后在右上方可以取得宝石。

房间9：

这个酷似史莱姆的敌人移动速度比较慢，而相对的主角能够立足的位置只有左右边缘两处。敌人的光圈攻击速度比较慢，可以轻松跳过，如果它将主角逼到角落里就要从其头顶越过跑到另一端去打。注意画面下方的小型敌人有自爆的危险。

房间11：

唯一可以躲避敌人攻击的死角是左下角，只要在这个位置攻击敌人即可。必要的时候需要跳起躲避。

房间12：



在本场景要干掉下面的两个敌人头目。同时要小心上面敌人扔下来的炸弹。场景后面有几处要小心不要掉下去。宝石在场景的右上方。

场景13：

本关的敌人比较好对付，只要用R·R键的特殊攻击就可以搞定，连同他投下的炸弹也可以一起打爆。

房间14：



同样是作为补给所存在的房间，宝石在场景的左下方，如上图所示，这里要跳在两个上下移动的柱体中间利用反弹跳越过障碍。

房间15：



掌握好距离后用R·R键的特殊攻击猛轰即可，瞬间就可以搞定敌人。但是要注意不要被开始飞驰出来的汽车撞倒。

房间16：（BOSS战）



本战也是比较简单的，按照顺时针的方向躲避机器人脚部的攻击。BOSS的弱点在机器人驾驶仓的位置。注意打掉两边飞出来的小导弹。火柱攻击因为比较慢，所以好躲避。BOSS每损失100HP就会将驾驶仓的位置上下调换一下。当他剩最后的100HP时会变成球状在场景内滚动，不要怕被压到，因为可以从他的上面越过去。打败BOSS后可以用刀从BLACK身上砍出东西来，但是不要被他扔出来的炸弹炸到。

（※房间17很危险，最好不要进去。否则后果自负……）



“特雷夏之石”在意识中直接交谈！我是第四之石“密柯”，是从别的亚地球结晶化而来的意志。铳星的红色英雄啊，为了回应你的热情，我把我的记忆、我的地球告诉你吧。以前……我的地球上，人类的世界分裂为两派而纷争不断。我为了终结这个悲剧而成为调停者……

我决定以自己的存在作为交换，让世界重新统一。以此来拯救世界拯救地球。但是，失去了自己的存在后，我在虚无中度过了重叠的岁月。我的知性渐渐觉醒，然后知道了很多事情。我所拯救的地球不过是很多地球

彪林	高三的难兄难弟难姐难妹们，坚持就是胜利，明年的夏天我们就解放了。
读者资料	男，19岁，吉林省松原市实验高级中学高三七班，138000

中的一个而已……全部的地球上都遇到各种情况的威胁，共同敌人是“外宇宙”。是的，你们的地球现在也受到这种威胁。存在于超次元的外宇宙，与我们的世界没有直接的关系。所以我们自身的破灭把种子送到了这里。种子一定已经迷惑了你们中的某人。我是为了引导你们不要走向错误的道理而来到这里。但是我们也一样无法跟你们有直接关系……红色英雄啊，所以我把意志托付给你……你们一定要粉碎虚伪的种子！

STAGE MOON5

GREY：辛苦了，各位火枪英雄们！你们应该已经收集了四块“特雷夏之石”吧……你们的伙伴YELLOW现在已经落入帝月手中。来得正好，火枪英雄们，来我这里！用“特雷夏之石”交换吧！

YELLOW：不要过来！火枪英雄们！

BLUE：喊，真麻烦！怎么办啊！

RED：你已经决定了吧！赶快救YELLOW啊！



Part1：



从飞船上降下后要干掉数量众多的敌人杂兵，一定要小心脚下，有从地面喷出来的火球，一旦被打中就有可能是连续被攻击，需要像上图那样利用滑铲通过。

这时GREY带着YELLOW来到这里准备跟RED他们交换宝石，可是此时突然出现一个神秘人物将GREY打下飞船。

GREY：可恶，GREEN！？你……为什么会在这里！警卫呢？

GREEN：白痴……帝月已经渐渐掌握在我的手里了！

GREY：什、什么？为什么是你！

GREEN：让我来告诉你吧！我的真名是GREEN SHADOWLIGHT！PINK、ORANGE、BLACK都已经对这个名字宣誓效忠了！

GREY：呃！



GREEN：YELLOW！对不起！为了得到葬送GREY的机会我才把你抓来。但是，复仇终于终结了！我现在要继承父亲的遗志！我不会忘记你的！

YELLOW：哥哥！

RED：YELLOW！你没事吧！

YELLOW：没事！可是我很在意哥哥成为帝月新的支配者！父亲……SHADOWLIGHT博士的遗志，是复活破坏神！

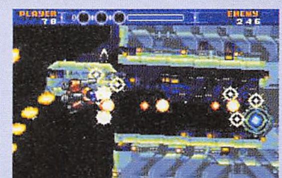
RED：什么！

YELLOW：不能让哥哥去帝月！快上船！火枪英雄们！我们乘坐这艘船去追他！

RED：了解！

Part2：

乘坐YELLOW的飞船在太空中追击GREEN。这里的操作又要变化成利用L/R键控制转动方向。按照画面提示的箭头前进。不要被周围宇宙残骸的爆炸效应给波及到。BOSS战非常简单，有死点。卡在下图的位置开枪就可以轻松通过。



YELLOW：看！他们逃往了本星！我们也追上去吧！

RED：终于到了敌人根据地了！开始吧！宇宙装备拜托你了！

Part3：

准备着陆之前会受到敌人的疯狂围击。这里同样也要像MOON1-1中那样，锁定一个方向用L/R键控制攻击方向，成功着陆后就要可以迎来最后一战了。

STAGE G-ARC

YELLOW：强行着陆成功！讨伐部队来了！

BLUE：这里交给我和YELLOW吧！你快去！

RED：对不起了！

另一方面……



GREEN：帝月的各位同僚们，我是GREEN……GREEN SHADOWLIGHT。我是帝月初代统帅SHADOWLIGHT博士的儿子。以前的帝月是父亲为了实现人类觉醒的理想建造的。但是父亲死后实权落入了GREY将军的手中……帝月成为了他实现支配月世界野心的工具。我继承了父亲的遗志，还帝月于本名……而今天，罪恶的将军终于被打倒了！各位！现在是帝月回归它真正样子的时候！受到外宇宙来的遗产“梅加利斯”的启示……现在必须让破坏神作为救世主而觉醒！

天意　希望彪林小兄弟以及所有在高考备战时期的读者朋友们都能够在高三这最艰苦的一年中坚持到底，最后取得一个自己满意的成绩。

暗凌　彪林弟弟要注意休息哟！等高考结束了再好好的玩！

众人：新世界万岁！喔！

Part1：

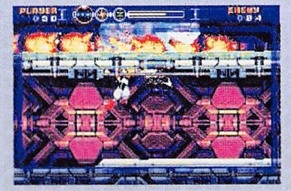
敌方的BOSS将在这里轮番上阵，跟火枪英雄打消耗战。真正的考验正是从这里开始！

VS赏金猎人三人组



首先用R·R攻击用最快速度打死空中扔炸弹的剀因。最好是在小太郎机枪射出第二发前。然后跳到小太郎后面继续用R·R特殊攻击将他搞定。剩下PING时就好办多了，蓝色光线并没有攻击力，只要在它变成黄色前躲开就好了。

VS ORANGE：



本战更加简单，只要吊在平台的下面朝上开枪就好了。但是不要离ORANGE太近，因为他会向下扔3枚一组的子弹，但是因为射程很近。只要别跟他距离太近根本构不成威胁。如果运气好的话甚至他连开枪的机会都没有。

VS BLACK



前期可以多用滑铲和近身的刀攻击，当BLACK的HP降到200以下时，会出现绿的火焰，这个攻击力极高，千万不要碰到。要优先躲避这个火焰，而两边墙壁上的光线发射器也要第一时间打掉。

VS GREEN



本来这应该是本作中的最强BOSS，999HP的血量加上多种形态和攻击方式。玩家打到这里的时候早已经是弹尽粮绝。再碰到这样一个BOSS不崩溃才怪呢。不过这里却可以利用一个BUG能够轻松击败他。如果玩家想用正常方式打败他那么可以不用阅读下文。

BUG的实现办法还是很简单的，前提条件是GREEN上来第一下攻击是跳起向下扔扇形的飞镖攻击。站在大概上图的位置就可以躲开子弹，此时GREEN应该在RED的左边，之后他会马上窜到RED的右边，马上转向右边开枪。之后GREEN会再次窜到左边，转向左边开枪……以此类推，这样就可以轻松虐死他。

Part2：



特雷夏之石：你们终于来到这里了，火枪英雄们，辛苦了。但是破坏神的复活已经无法阻止了。

RED：什么？怎么了！

特雷夏之石：破坏神是以你们人类隐藏的力量出现的……是对抗外宇宙侵略的唯一力量。就像是小孩子自己克服艰难困苦成长成人一样，破坏神就是在你们自己的内心中潜伏的死亡与破坏的冲动……你们无法逃避，必须正视自己的这个力量。如果封印了这个力量，你们就会由于外宇宙的入侵而灭亡。

RED：但、但是，怎么会这样，太残酷了！如果破坏神苏醒的话，会有很多人死去，真的没有办法吗？我的头脑不太好，不知道到底什么才是正确的！但是、但是、我不要这样！我要尽一切努力！所以拜托你们帮帮我！

特雷夏之石：温柔的孩子……你的心情我们理解。

GREEN：RED！住口吧！它们说的都是谎言！我相信"梅加利斯"！如果有梅加利斯的话就能制御破坏神！破坏神会作为救世主而复活，人类就能获得无限的可能！

RED：一定是被那个种子迷惑住了……那么，我就用这双眼睛来确认吧！

GREEN：如你所愿！复活吧！GOLDEN SILVER！

RED：住手！

GREEN：哇！

GOLDEN SILVER：我是……GOLDEN SILVER。

GREEN：你说什么！梅加利斯！你骗了我！

GOLDEN SILVER：绝望……恐怖……还有憎恨……真是太美妙了……你的意识中充满了负面冲动和混沌。你连自己的意识都无法控制，为什么认为能控制我呢？更不用说依靠别

张翠婷 | 杂志：我觉得读者调查表太小气了，不用明信片不行吗？你们看我想写多一些也写不下了。希望能改进。玩家：本人很忙，没事不要联系偶。关于游戏的，一定要联系偶。

读者资料 | 女，17岁，广东省广州市番禺区横沥镇工业路8号，511466

人了？那种情弱、那种愚劣正是我的食粮……

RED：GREEN！可恶！

GOLDEN SILVER：我是GOLDEN SILVER！是你们的潜藏的本性！你们自己带来的内心的绝望与恐惧、死亡与破坏。

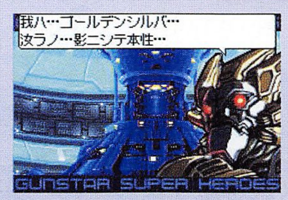


VS GOLDEN SILVER（最终BOSS战）：



与GOLDEN SILVER的这一战是非常讲究技巧的。BOSS的弱点是那四颗“特雷夏之石”，而具有攻击的也只有它们。说此战讲究技巧是因为四颗宝石的攻击力并不相同，只要掌握好方法就能够轻松取胜。实际上这四颗宝石里只有红色（攻击时会到画面的左下或右下向另一边喷射火焰）那颗的攻击力高。而其它宝石的攻击伤害只有1或2点。基本上可以无视。那么只要专心躲避高伤害攻击即可。比较好的办法就是当红色宝石飞下来准备喷射火焰之前故意受到别的宝石伤害，然后趁无敌的时间跳到红宝石攻击方向的背面。这样就可以轻松战胜最终BOSS。

GOLDEN SILVER：我是……GOLDEN SILVER……你们的……隐藏的本性……



RED：什、什么！

GOLDEN SILVER：本性……！人类……！地球……！破坏……！破坏……！破坏……！

特雷夏之石：破坏神无法抑制自己的破坏冲动，因此导致了自己的破灭。

RED：那我们胜利啦！

特雷夏之石：不，破坏神就是你们的分身，它的灭亡意味着地球与人类的破灭。

RED：什么！那就是说它想让地球一起陪葬吗！？BLUE！YELLOW！听到了吗！快追破坏神！开船！GREEN！对不起！



我晚一点来帮你！

RED：看到了！是破坏神！

BLUE：不行！已经来不及了！要毁灭地球了！

YELLOW：有其它的高能量物体接近！这种速度，该不会是……

？？？：对不起！大家！

RED：这个声音！

GREEN：也许现在的人类无法打败破坏神。但是我决不放弃！RED！BLUE！YELLOW！未来就交给你们了！总有一天你们要以双手引导GOLDEN SILVER。把那个悲哀的破坏神从被诅咒的命运从人类的本性中解救出来！梅加利斯和四块石头，还有你们自己，都要把握在手中……SEVER FORCE！



YELLOW：哥哥！

BLUE：为什么……那是！



RED：四块石头！

特雷夏之石：GREEN……你说破坏神是悲哀的。要引导它救助它。你发现了吗？破坏神现在也实现了进化。而且……你救了破坏神的同时，也救了你自己。破坏神也有着你的身姿。今后不管多少次我们都会记得唤醒出现的人的力量。无论是作为破坏神再度出现，或者是作为救世主……今后你与朋友们一同引导。GREEN……SHADOWLIGHT之子……

YELLOW：哥哥……！

BLUE：GREEN，你才是真正的火枪英雄……

RED：也是我们最棒的火枪英雄！

YEL&RED&BLUE：火枪英雄，超级火枪英雄！



—— 全文完 ——

文、责编/天意

天意	关于调查表太小的问题已经有不少读者反应了。其实如果读者想要给杂志提出更多更好的建议的话，可以来信指出，我们非常欢迎！
雪人	女读者……“关于游戏就一定要联系”……好吧，联系地址记下。



游戏背景

南方的岛上，专门用于培育决斗者的デュエルアカデミア高校。每一个年级的学生大概50人，一共150人左右。为寄宿制的学校。

根据学生成绩的好坏，分成3个等次：

优等生的“オベリスク·ブルー”（奥贝利斯·蓝）

排第2的“ラー·イエロー”（拉·黄）

还有劣等生的“オシリス·レッド”（奥西里斯·红）

而作为玩家，在游戏的开始就入读了这间学校，开始了决斗学院的学生生涯。



学园生活

和很多学校一样，都是星期一至五上学，周末休息。在游戏中，一般是略去了平常的上课生活，在星期一或者星期三会出现一些事件来交待，例如课间的谈话，放学后一起回宿舍，其中某些事件也会交待一些特殊事件的内容。星期二学校的商店有新卡入货，玩家会自动到商店。到了周末就是自由活动时间，在地图上移动对话，一般也就是决斗了。一个月来说，第一个星期的星期一会派发生活费，也就是游戏中的DP（决斗点数，除了特殊事件的获得外，一般是决斗后根据决斗内容计算获得DP，类似于钱的作用）。第三个星期会进行月考，根据成绩重新安排宿舍，考试后也会根据玩家的实际情况判别玩家的称号。一年之中一些特别的节日也会有机会发生事件，例如11月16日左右会举办校园祭等。除了普通的学生生活，就是大量的事件了。游戏中会有机会出现一些特殊事件，其中有原作的剧情，也有原创的。某些事件是一定几率出现的，也有一些是需要你战胜某个同学一定次数，例如10次就会有机会诱发的。大量的特发事件也是游戏的一个创新。

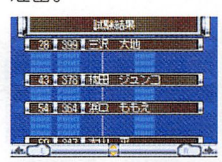
—— 月考 ——

每个月的第三个星期就是月考。考试分为三部分，分别是笔记试验，解谜决斗，实技试验3部分。笔记试验是提问10道关于卡片和规则的问题，总分100。

解密决斗是给出一个类似残局的情况要求你在一回合内胜利为成功，失败一次扣十分，同样满分100分。实技试验为和考官的一场决斗，不过目的并不是战胜考官，而是根据题目获取分数，不同的题目有不同的分数计算方法。例如考“魔法”，那么成功发动一次魔法将获得30分，成功发动10次就达到满分的要求了。达

郑掷	NDS是我身上的肉，它在我在，它亡我亡。
读者资料	男，17岁，北京市北四环中路221号西区13号楼127#，100083

到满分的要求的同时考试也会结束。实技试验的考试题目会在考试前一个星期的上课的时候放出，好让玩家在周末去买卡，编辑卡组做好准备。



考试一共500分，根据成绩的好坏决定你能留宿的宿舍。当然也能选择留在低级的红宿舍。不同的宿舍也会诱发不同的事件的。

基本画面，使用方向键移动，选择好地点后按A进入该地点。在此地图上按START将会进入PDA界面。





PDA界面



PDA界面中右面的选项从上到下从左到右分别是：基本资料、禁止限制卡、日程、卡组编辑、存档、短信，游戏设置、联机基本资料界面。



如图。最上面是通算对战成绩，从上到下分别是胜负平，然后是卡片收集率，最下面是笔记试验达成率。右面界面，颜色分别代表目前所在的宿舍（红、黄、蓝），称号，最下面是DP，决斗点数。

禁止限制卡：目前的禁止限制卡表，游戏中时间的每年9月30会换一次，4年一个循环。

—— 日程 ——

左面是一个日历，灰色方格显示目前日期，日历上的标记代表有事件发生。LR切换上/下个月的日历。光标停留在某日上，右面显示的是当前日期和午前/午后/夜分别是否有事。



卡组编辑：后面将会有详细介绍。

存档：记录游戏进度。

—— 短信 ——



右面是选择决斗对手，选择后出现如图画面，左面是所约的人的名字，下面是选择约战的时间。决定后将会发出短信通知，日程上的日历也会标记约战的时间。到了当日将会自动到约定地点决斗。一开始的时候部分人物会有“?”标记代表还不认识，灰色头像代表还没拿到对方的Mail，不能进行短信约战。

—— 游戏设置 ——



1、动画速度，实际上指游戏中抽卡，洗卡等动作显示的速度。

2、发动确认。左面选项为手动，选择手动后在决斗中埋伏的卡片等将要人手设置“是否发动”的提问，建议初学者不要选择此选项，容易错过发动时点。右面的选项为自动，也就是只要符合发动的时点，都将会询问玩家是否发动，优点是不需设置不会错过时点，缺点是经常被询问比较麻烦。

3、简易战斗：怪兽发生战斗的时候是否简易处理。

4、决斗演出：此游戏比起以前的系列，在决斗的时候多出了NPC的对白和过场画面，这就是决斗演出了。

5、卡名标记：左面是平假，右面是通常显示。平假是方便日本当地年纪小的玩家不熟悉汉字而设置的，建议选择通常显示，就是我们常看到的卡名了。

卡组编辑



进入卡组编辑界面后此为主画面。

右上的灰色区域，3个卡盒图标的数字分别代表主卡组、融合卡组、副卡组的卡片数目。最右面的“特殊召唤”是此卡组的名字，可以进行更改（后面介绍）。

王鑫	方便面！馒头！咸菜！白开水！我“爱”你们！你们太为我的钱包争气了！
读者资料	男，17岁，河北张家口桥东区五一路甲14号楼1单元302室，075000



光标所在的五颜六色的图标栏，数字代表该种类所收集的卡片种类数目,图标从左到右分别代表“ALL”全部卡片，“1～4”1～4星怪兽，“5～6”5～6星怪兽，“7～”7星以上怪兽，“绿色”魔法卡，“红色”陷阱卡，“黄色”通常怪兽，“橙色”效果怪兽，“深红”融合怪兽，“蓝色”仪式怪兽。在图标栏按A或者方向键下就是按照此种方式过滤，进入卡片界面。卡片界面把光标移动到最上或者按B就能回到图标栏。

图中左半部分红色区域代表卡库，右半部分灰色代表卡组。可左右移动，再按一次左或者右就是全显示。



光标停留在某张卡片上，按START是显示详细资料，L是此卡从卡组减少一张，R是此卡从卡组增加一张。按A将会有更详细的选择，如图。

1、分别是放入卡组/放入副卡组。相对的如果在卡组界面选中卡片此选项只会有一个，就是放回到卡库。

2、回到最上面的图标栏。

3、卡片排序，选择后有若干种方式，从左到右分别是卡片编号、日文50音、攻击力、守备力、卡的分类（怪兽魔法陷阱）、种族、属性、图标分类（例如陷阱的通常/永续/反击）、星数。

4、名字清单和卡片平铺显示方式的切换。

5、图中没有显示，选中卡组里面的卡才会出现。更改目前显示主卡组为显示全部/主卡组/融合卡组/副卡组。

6、卡组整理。



进入后如图，左面是8个卡组的列表，黄色名字代表当前使用卡组，按A后出现选项，第一个是卡组编辑,整理此卡组的内容，并且最近编辑的一个卡组将会变为当前使用卡组。第二个是卡组复制,可以把这个卡组的清单复制到其他卡组。第三个是清空卡组，第四个是帮卡组命名，能输入汉字，也有已经预设好的一些常用语。最后一个是离开。

7、手动设置,若游戏设置中选择了“手动”的发动陷阱方式，将会出现此选项，也能设置发动时点。

8、离开。

—— 自己的房间 ——



房间界面如上，有4个选项，分别是PDA、休息、看基本教程、解密决斗。

PDA界面如上介绍。

休息是结束今天，到第二天早上。

基本教程就是讲解一些基本规则。

解密决斗是类似于象棋中的残局，就是设定一个决斗中的场景，要玩家在一回合内胜出为成功。

卡片购买



卡店在校本部的购买部。只有图中的店员在购买部的时候进入才能进行购买。另外，每周的周二会入新货，会自动进入卡店，那个时候是多美大婶看店子的。多美大婶和店员贩卖的卡片是有区别的。

如图,购买画面,右上显示玩家的DP,目前需要花费的DP,这次购买的卡包（上限99）。图正中央是卡包的名字，“X05”表示此卡包一包5张,后面是每包花费的DP和存货，下面是显示目前卡包你购买的数量。左面当然就是卡包的封面了。按左右确定数量，START看此卡包的介绍，L为购买卡包数清0，R为购买全部。确认后按A就可购买，拆包后还会在拆包画面显示这套卡你目前的收集率。

决斗

这就是决斗画面。操作基本上是A确定B取消，按START有3个选项，第一个是考试用来查看目前分数的，第二个是进入游戏设置画面，第三个是回到决斗。另外，按R能切换视觉，有3种视觉可





以选择。

另外此作的选择卡片界面也有不同，如图。一般上需要选择卡片的时候都会进入此界面，列举出可以选择的卡片，界面基本上参考卡组编辑的界面，稍有不同的是，左上角显示此卡目前所在的位置，有些时候需要注意别选错了。另外菜单中第一个是出现复选情况时使用的，若选择了足够的卡就会出现如图光标所在的选项进行确定。若选错了其中一张，可以再选一次把那个勾取消掉。

称号系统

每次月考后将会根据玩家目前的资料判别称号，下面列出部分称号的大概获取条件。

Drop Out Boy 差生，月考试不及格者（教授的经典语）

见习决斗者：游戏开始获得。

一般决斗者：总胜利数10以上。

热血决斗者：总胜利数30以上。

冷静决斗者：解密决斗25问以上。

优等生决斗者：总胜利数50以上，解密决斗50问以上。

有能力的决斗者：总胜利数100以上。

精英决斗者：解密决斗100问全过。

决斗王子：卡片收集率100%。

决斗王：

1、笔记试验达成率60%。

2、每人各战胜10次。

3、总胜利数200胜。

4、卡片收集率100%。

5、解密决斗100问全过。

获得决斗王称号后将会出现通关画面，之后可以继续游戏。

主要人物

在周末自由活动的时间内能在学校找决斗者决斗。一般人物的第一次见面都是“?”标记，发现以后就能在地图上看到此人物。不同人物的活动时间也有所不同，下面列出一些重要人物。

游城十代：最初出现。

丸藤翔：最初出现。

前田隼人：最初出现。

大德寺老师：最初出现。

早乙女丽：地图发现。只能在欧斯里斯·红宿舍遇到。在欧斯里斯·红入住3个月后可能出现。

国崎康介：地图发现。只能在欧斯里斯·红宿舍遇到。在欧斯里斯·红入住4个月后可能出现。

三泽大地：最初出现。

神乐板：进入拉·黄宿舍后地图发现。只能在拉·黄宿舍遇到。

大原进：进入拉·黄宿舍后地图发现。只能在拉·黄宿舍遇到。

小原洋司：进入拉·黄宿舍后地图发现。只能在拉·黄宿舍遇到。

桦山（拉·黄宿舍长）：进入拉·黄宿舍后地图发现。只能在拉·黄宿舍遇到。

天上院明日香：地图发现。一般决斗者以上称号才能决斗。

万丈目准：地图发现。一般决斗者以上称号才能决斗。

丸藤亮：详细参考特殊事件。

高寺：进入奥贝里斯·蓝后地图发现。只能在奥贝里斯·蓝宿舍遇到。

大山平：进入奥贝里斯·蓝后地图发现。只能在奥贝里斯·蓝宿舍遇到。

鲇川惠美：地图发现。



克罗诺斯教授 地图发现。一般决斗者以上称号才能决斗。

另外在蓝宿舍呆上一段时间约3～4个月后，时间长了将会出现明日香的2个朋友等角色。地图直接出现，不需要“?”发现。

事件介绍

游戏中存在大量的特殊事件，诱发条件也比较复杂，关系到某个人物的胜利次数（一般为10次），本身所在的宿舍，固定的时间段发生等等。当满足条件后，有些事件时必须你去找某个人诱发的（一般都会有短信通知你），有些事件在平时上学的日子自动发生的。同时为了方便玩家阅读，游戏中对话出现的人名、卡片名、地名都会用不同的颜色标出醒目。

事件有原创的，也有动画原作改编的，对于看过动画的玩家来说非常有亲切感。下面简单介绍一下一些事件：

◆丸藤兄弟：在欧·红宿舍，收到十代或者翔关于他们2人的练习赛短信后，找到丸藤翔就会进入决斗。翔紧要关头抽到了パワー·ボンド，可是由于他哥哥曾经说过他目前还不能使用这张卡，翔想起了小时候的教训丢下“パワー·ボンド”后逃到海边，晚上到海边遇到翔的哥哥丸藤亮决斗。战胜后获得丸藤亮Mail。

◆前田隼人的鼓励：在欧·红宿舍。留在宿舍几天都不出来，宿舍就会出现“？”人物，发现原来是隼人，隼人见“我”几天在宿舍不出来，担心“我”情绪低落来鼓励我。决斗胜利后获得(1019)マスター·オブ·OZ。

◆老师的鼓励：当考试不及格获得Drop Out Boy的称号后，可以去找鲇川惠美进行决斗，作为战胜奖励，鲇川惠美会提升你的称号为一般决斗者，并且把该次决斗的剩余LP作为DP奖励给你。

◆暗夜巨人决斗者：在拉·黄宿舍，认识大原·小原后，晚上去学校的决斗设施遇见小原，见到大原、小原因为不满奥贝里斯·兰的学生的嘲笑而争吵，之后大原小原不满“我”介入争吵先后决斗，战胜后获得(0414)追い剥ぎゴブリン(0955)盗人ゴブリン。之后的上学期间大家讨论最近有暗夜巨人决斗者专门猎杀部分学生的卡片，晚上发现暗夜巨人后发现原来是小原和大原，胜利后获得(0566)ゴブリン突击部队(1170)ゴブリンエリート部队。

◆女生宿舍的可疑人物：在学校明日香的2个朋友会提到女子宿舍晚间有可疑人物。晚上去女子宿舍会遇见明日香，被误认为可疑人，先后和明日香和她朋友决斗后，对话后消除误会，然后获得明日香的mail。



◆暗之决斗者：翔发来短信说最近学校有可疑人物。晚上在火山口发现可疑人物，进入发现是一个叫做泰坦的男子，自称能进行暗黑游戏（此战需要赌卡），胜利后获得(019)ワイト。

◆克罗诺斯教授请来的人：多次战胜教授后，翔发来短信说教授小气等的坏话，之后会在海边发现教授请来了泰坦专门对付差生，战胜后获得(0348)人造人间 サイコショッカー。

◆高寺通灵研究会：发生了之前的事件，获得了人造人后，课间和高寺出现对话，高寺问是否愿意入通灵研究会，愿意后决斗作为测试（使用相同的FINAL卡组），胜利后入会，获得(0602)ウィジャ盘。晚上高寺匆忙找到“我”，说进行通灵的时候出现了意外，真的出现了卡片精灵，并且要取走他们的性命，然后和精灵进行决斗。胜利后获得(0846)终焉のカウントダウン。

◆宿舍决定战：在拉·黄宿舍，和万丈目决斗多了，就会发生宿舍决定战事件，和万丈目进行决斗，胜利后万丈目承受不住打击离开了决斗学校，而“我”因为成绩优越而进入了奥贝里斯·蓝宿舍，该月的月考也会免考。

◆跟班的新主人：万丈目以前的跟班找“我”约战十代，胜利后跟班送了(0724) X－ヘッド·キャノン (0744) Y－ドラゴン·ヘッド(0746) Z－メタル·キャタピラー。

◆2校友谊赛：当万丈目出走后的若干星期，课间明日香的2朋友提到2校传统友谊赛的事，之后校长召见，说“我”成绩优越，选为这次友谊赛的我校代表，而对方学校的代表正是离开学校的万丈目。胜利后获得(0835)おジャマ·グリーン(0851)おジャマ·イエロー(0852)おジャマ·ブラッ(0828)おジャマトリオ(0871)おジャマ·デルタハリケーン！！，还有万丈目的mail。

◆凯撒决定战：被称为“凯撒”的丸藤亮早上在你出门的时候发短信你，说想再和你一决高下，然后去会战，战胜后获得3000DP。之后丸藤亮会说凯撒“我”已经超越他了，是学校新的凯撒。（只是说说，没有此称号的）

◆女扮男装事件：发现早乙女丽后，十代会短信通知你说他和丽在港口决斗。之后在港口遇见十代，中途插话，十代先和“我”决斗，胜利后获得(09210ヒーロー见参。之后早乙女丽以女装留在



学校。

◆恋爱中的少女：前田隼人发短信说丽跑到奥贝里斯·蓝的男子宿舍去了，然后追去后发现丽在丸藤亮宿舍的古怪举止，原来丽喜欢丸藤亮，之后有人出现“我”被抓了起来，亮相信我不是有恶意的所以放走了我。之后在港口发现丽，说战胜她就说出真相。决斗后(0948)白魔导士ピケル(1181)黑魔导师クラン(1194)ライバル登场！（按照原作剧情，丽为小学生，所以之后离开学校。游戏中丽此事件后继续留在学校）。





◆大山失踪事件：多美大婶在小卖部入货当天会顺便告诉你大山不见了，之后明日香也会提到同样的事情。几个星期后的上学日会遇到修炼归来的大山，他说已经修炼出了抽卡的奇巧，然后使用相同的卡组决斗（埃及使者和现实与冥界的交换卡组），胜利后得到(1178)引きガエル(0052)白い泥棒(0879)リロード。

◆武藤游戏卡组被盗：上课日的早上十代会来找你，说学校会展出决斗王武藤游戏的卡组，然后打算一起偷偷去先睹为快，晚上到达展馆发现教授惊慌失措说卡组已经被盗取了，追上盗贼后发现是神乐板，神乐板擅长模仿战术，一直有研究武藤游戏的卡组，拿到武藤游戏的卡组后看了一下已经能熟悉运用，相信自己现在的实力已经非常强大。决斗胜利后获得(031)クリボー(0369)增殖。并且由于此战“我”贡献不少，此月免考。（若战败，神乐板将会挑战凯撒丸藤亮，然后落败）。

◆十代的挑战：当战胜十代多次后，十代会改进卡组后到宿舍挑战，胜利后获得(1129)E·HERP フレイム·ウィングマン。

◆法老王的挑战：当战胜大德寺老师多次后，大德寺老师说法老王（抱着的那只猫的名字）也想决斗。决斗后获得(0342)漆黑の豹战士パンサー·ウォーリアー。

◆桦山宿舍长的教导：在拉·黄宿舍，三泽发来短信说宿舍长最近有事，找到黄宿舍长桦山，宿舍长喋喋不休，决斗胜利后获得(1165)ソイツ。

◆第七个卡组：十代短信说三泽为了对付EHERO卡组组合出了第七个卡组，此时去找三泽将会被邀请决斗做实验，战胜后获得(1139)融合失败。



◆放学系列事件：

放学的时候有些人会找你一起放学的，有机会会诱发事件，在海边进行决斗。

三泽：三泽说研究战胜“我”的战术出来了。胜利后获得(0503)破坏轮。

前田：被前田带到海边告诉他和父亲的事情，之后决斗。战胜获得(1125)デス·ウォンバット。

万丈目：万丈目想战胜你，胜利后获得(0839)地狱将军·メフィスト。

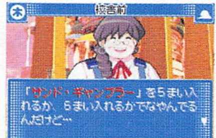
明日香：明日香在海边说她哥哥失踪的事情，之后决斗。胜利后获得(1025)フュージョン·ウェポン。

◆特定的节日也会出现事件：

学院祭典：每年的11月15～16日左右会举行学院祭典。现在所在的宿舍和该宿舍的人决出宿舍代表,然后和其他2个宿舍的代表决斗。胜出后获得15000DP。

正月问候：正月的时候会有随机一人上门挑战作为问候。

情人节：会出现学院惯例的巧克力争霸战，经过一回战，二回战，决胜战后就会出现随机女性决斗，胜利后就能得到巧克力和10000DP，之后3月14日会出现回礼事件。



圣诞节礼物：圣诞节前在学校聊天提到圣诞节的事情。圣诞节当天会获得宿舍长给的卡包作为礼物。不同宿舍礼物不同。

红：大德寺老师给“特殊融合”。

黄：桦山给“特殊的感觉”。

蓝：教授给1A（事后问你“是不是有什么不满意呢？”）。

文/任天堂世界 帕伽索斯　责编/翔武



掌机作为游戏机的一种，以其便于携带以及良好的可玩性，吸引了一大批玩家和非玩家。而自从游戏主机出现的那一天起，一些既是玩家也是电脑高手的人群开始利用自己的技术或者自行制作游戏软件或者破解游戏主机硬件。而掌机领域的破解是在GB时代开始的，一种名为GB金手指的游戏修改工具以其方便游戏流程的超实用性获得了广泛的支持。到了32位掌机GBA出现之时，由于GBA的开放式代码公布以及简单明了的硬件机能，非官方的软件开始大量出现，一度呈现出每天都有几款新软件或者自制游戏的出现。而次世代掌机NDS和PSP的出现，使更多人投身到了这些超强硬件机能的主机的非官方软件的开发上来，虽然官方对此行为并不认可，但却似乎无力阻止这种行为。

如今NDS和PSP发售已经有快一年的时间了，此时此刻，不妨让我们一起来回顾一下这段时间来两款主机的软件发展历程。

PSP攻防战

SONY于2004年底推出的兼备了当今顶尖技术的多功能掌上娱乐系统——PSP，其性能已经全面超越了PS主机，直逼PS2。它采用了封闭式的OS系统，连UMD光碟都只有SONY独家压制，这些举动的目的明显在于杜绝盗版和防止其他黑客软件的侵害。然而索尼百密一疏，它为PSP留下了一个USB接口，这就成了一些程序高手的入手点。

一、始动的萌芽

2005年3月初的某天，国外某网站爆出了这样一条新闻：PSP上自制小程序“HELLO PSP”诞生！这条新闻向世界宣布PSP的OS被成功破解了，自由程序员从此可以进行自由编程，这为今后的PSP上非官方软件的云集拉开了序幕。众人对此的评论是：此作者是SONY的内部人员，因此可以获得PBP文件的构架。而这段时间出现的最多的是各种DEMO程序，比如像“马里奥DEMO”等。面对此种情况，SONY的态度是坚决抵制，并且立刻为系统推出了1.50升级版，更新内容中就提到了“修正了PSP的后门漏洞”。紧接着，索尼在5月11日又发布了1.51版升级程序，更是企图将一切非官方程序封杀至尽。那么，PSP非官方软件的前途将如何？等待着索尼的又将是怎样的命运呢？

从厂商的角度来说，破解人员无疑是他们的噩梦。因此，索尼在PSP主机发售前针对这些程序高手们进行了一系列的活动，其目的当然是要杜绝PSP游戏的盗版。

然而，索尼这台新主机所强调的娱乐性使得其在硬件制造上留下了一个致命的破绽，在某种程度上说，这就注定了PSP要被黑客们紧紧盯住。随着第一个非官方软件的出现，索尼修筑的反盗壁垒被攻破了一个不大不小的缺口，双方下一步的动作，自然都要围绕着它来展开。

二、温柔的触脚

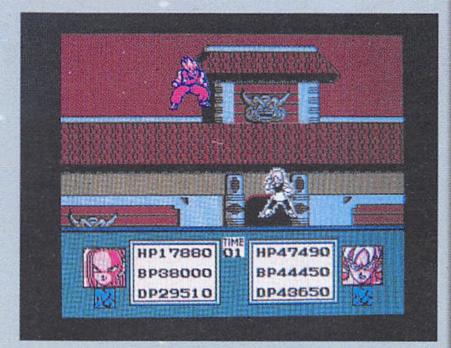
2005年5月13日，PSP上最早的完整的程序（模拟器程序）——RIN 0.9出现了，这是PSP用模拟器历史性的突破，因为这个GBC模拟器是PSP上的第一个模拟器。而且，这款经过了作者Mr. Mirakichi多次修改更新至1.32版GBC模拟器已经变得相当成熟，完成度相当高，运行起来比较流畅。它的主要功能包括：支持ZIP格式的ROM，支持ZIP格式的存档，并高速压缩存档，GAMESHARK金手指对应，待机后强制进入睡眠状态，电池电力不足时会警告，自由更换壁纸，即时存档/读档，游戏中存档自动保存/读取，红外线游戏对应，按HOME键可退回PSP主菜单，支持超频到333MHZ。它的源程序来自PC上的GBC模拟器TGB，但无论从兼容性还是运行速度上都达到了PC上GBC模拟器的程度。时至今日，其一些在当时最具先进性的功能在其他模拟器中都没有完全实现。它的出现让人们认识到原来PSP也和PC一样可以运行模拟器，从而使更多有志与此的人士加入了破解队伍。不过，其后出现的版本还只是一个单纯的只能对应一个ROM文件的模拟器，虽然支持了声音和存档，但是不能退出到菜单画面，也无法进行休眠。

RIN的崛起带动了其他模拟器软件的开发





者。2005年5月30日，NesterJ v0.01出现了，这是PSP上最早的FC模拟器，也是PSP上第一款支持磁碟机游戏ROM的模拟器。从名字上就可以知道它采用的是NNNesterJ模拟器的源程序，从最早的0.01版到现在的1.07版，作者对其进行了多次的修正，目前已经具有了连发按键设置，还能保存设定。



PSP File Manager的出现给模拟器带来了革新，这是一个对PSP上所有模拟器有着深远影响的文件选择工具。当初RIN出现后不能选择ROM进行游戏，只得将ROM改名成固定名称的文件才可运行，所以每次运行其他游戏时都得联接到电脑上改名，让人觉得非常麻烦。而PSP File Manager的横空出世可以说为RIN等众多后继模拟器和软件指明了一个道路——如何设置好读取多文件，以及文件列表的再现。

此后不久，KXploit Tool出现了，它的出现标志着1.50版PSP的全面告破。在SONY将1.0版的PSP主机强行升成1.50版之后，各个破解小组就开始了如同突击般的破解行动，据说某个小组为了破解PSP曾经牺牲了5台机器。但是，谁也没有想到胜利时刻的到来竟是如此之

快——短短的几周时间内，PSPDEV小组利用破损文件欺骗程序的漏洞开发出的KXploit Tool宣告1.50版破解完成。这样一来，原先1.0版的程序只需要通过此软件很简单的拖点就能实现程序的转换。

防线告急的索氏已经有些坐立不安了，为了防患于未然，它在2005年6月8日推出了1.52升级程序，似乎将一切后门都封印了。然而，事情真的会如索尼所愿吗？

随着索尼防御壁垒的被打破，那些摩拳擦掌已久的黑客们终于开始了试探性的攻击。虽然他们的火力还不是很猛烈，就像温柔的触脚一样，但是他们每次攻击的都是索尼防线上的薄弱环节，并且取得了不小的成果，开发出了一批优秀的非官方软件。虽然此段时间内出现的模拟器和其他所有程序都不支持退出到PSP菜单画面而且速度偏慢，但这些程序已经对索尼的防线构成了巨大的威胁。受创的索尼虽然果断采取了补救措施，然而面对黑客们日益膨胀的信心，索尼防线面临的危机还远远没有解除。

三、短暂的烟火

2005年的6月是个不平凡的月份，先是出现了可以从当前的运行的程序退回到PSP主菜单的程序；接着众模拟器的即时存档功能被开发出来，而且运行速度也得到了大幅度提高；最后连休眠程序部分也被开发出来。至此，SONY的UMD游戏具备的功能模拟器们已经都具备了，UMD游戏不具备的功能模拟器也具备了。

2005年8月2日，PSP用第一款SFC模拟器——SNES9X FOR PSP发布，当网上流传出有人在PSP上运行SFC的《银河战士》和《勇者斗恶龙3》的画面时，不知道有多少人吃惊到





嘴巴合不拢。玩家都相信PSP的机能足够强大，但对于能这么快就模拟出任天堂当年的看家主机还是觉得多少有点儿不可思议。当作者真正公布出模拟器的时候，一切都明了了：它刚一出世就支持声音，但不能存档，运行的速度偏慢，运行帧数都不超过30FPS。不过，作者也并没有就此止步，他和SNES9X的作者合作修改了PC版的核心代码使其能更好地在PSP上运行。如今这个模拟器已经比较完美了，不仅具备了PC版模拟器的抓图功能，连SFC上的透明效果、缩放功能都能很好地再现。（其实此期间同一个源代码还被不同的开发者制作出不同版本的SNES9X模拟器。）

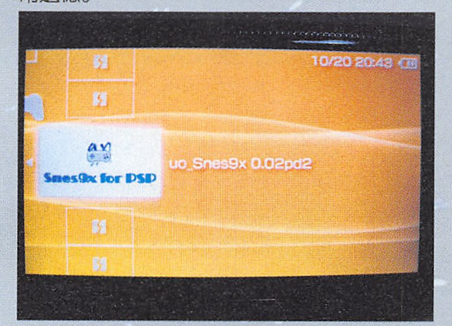
此后出现的状况就是更多PC平台的模拟器被移植：HuE、PCEP、XPSP4PCE公布，在短短的几天时间内有三款PCE的模拟器出现，它们同样采用的是PC上的模拟器源代码。对于PCE这款有着许多第一头衔的游戏主机（世界上第一台用CD-ROM的游戏机，世界上第一台采用CD-ROM的8 BIT游戏机，世界上唯一采用CD-ROM的8 BIT游戏机），老玩家们还是抱有强烈的怀旧感的，很多的老玩家依然无法忘记当年玩《恶魔城 血之轮回》和《桃太郎》的美好时光。

超任时代唯一能在任天堂的口下抢得一块肉的主机是什么，相信国内大部分老玩家都给出"MD"这个答案。当时，MD以其相对便宜的价格和SEGA的一些大作游戏在国内走红了相当长的时间，《幽游白书》、《皇帝的财宝》、《梦幻模拟战》等等都是大家耳熟能详的游戏。随着MDPSP、PSPGenesis、GENS、DGEN的公布，程序高手们终于将SEGA的MD也通过模拟器的形式在PSP上复活了。



虽然SNK倒下了，NPG离去了；横井均平去世了；WSC也宣布停止发卖。但是，程序员们以在PSP上推出模拟器的形式赋予了它们新的生命。NGPSP就是NPG的PSP模拟器，而Cygne则是WSC的PSP模拟器，它们的出现宣布了PSP不光可以模拟老的家用机还能模拟掌机，即掌机模拟掌机。

那么能在PC上运行PSP的PSP模拟器究竟什么时候能出现呢？PSPE的出现似乎给了我们一线曙光。PSPE最早的功能是测试自制小程序运行的兼容性的，现在它的功能也还只是停留在这方面，无法模拟PSP的光驱程式，非常遗憾。

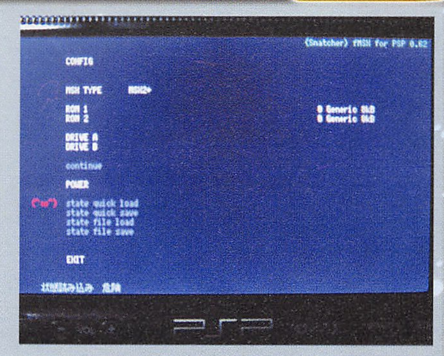


面对这种情况，索尼却没有作出什么有力的反击。可能是它认为将PSP已经升级到了1.52版已经足够抵挡黑客们的攻击了吧？因为只要将之后出现的所有UMD游戏都进行1.52版检测，那么玩家就必须进行强制的升级，这样所有的非官方程序都将失去作用。但是，索尼的如意算盘真的能成功吗？

在结束了试探性的攻击之后，面对索尼的防守阵，黑客们并没有急于进攻，而是对已经取得的阵地进行了巩固，横向的拓展了攻击阵型。这种边放烟花边扩展的手段既迷惑了索尼，也为下一个阶段的进攻积蓄了力量。而索尼在加固了防御阵容之后，基本上放弃了先行出击的想法，这就给了黑客们在技术上全力突破的时间，黑云似乎已经在向索尼移动了。

四、雨后的春笋

7月是一个火热的季节，而UMD DUMP开发成功的消息则为这个季节增加了热度。索尼将所有的游戏厂商提供的程序统一交由本厂进行压制刻录成UMD光碟，整个过程貌似很严谨，



保密措施做得很完美，但是仍然被破解小组们以其人之道还置其人之身的方法将UMD光碟的内容DUMP出来了。其实道理很简单，PSP的UMD光驱就是读取UMD光碟的数据之用，将读取出来的数据通过一定方式导到电脑上而不是传到PSP中运行，那么导出来的数据就成了ISO文件。而最最直接的方法就是将UMD光驱读出来的数据保存到PSP的MSD棒上，然后传送到电脑上。于是，像UMD DUMP这样的工具应运而生，经过几次确认保存格式的修正，软件也算是完成了，这样就算是普通的玩家或是一般人都可以直接制作UMD碟的ISO文件。

此后，Fastloader、Devhook的出现宣告SONY强制借UMD游戏升级主机的美梦落空了。这是当今主流的两款引导软件，将UMD光碟的内容导出制作成ISO后复制到MSD中，然后通过模拟UMD光驱的行为将MSD中的ISO读取出来并运行。虽然目前不是100%的完美运行，但是90%以上的游戏可以通过此方法在MSD中玩，或使用正版UMD碟引导或直接使用，虽然还是有极少数的一部分无法解决，但是它们的陷落也只是时间问题。这两款引导工具的出现使SONY面临一个尴尬，虽然它继续地更新



李鑫	如果上天再给我一次机会，我还会选掌机。因为我喜欢无处不在的快乐。
读者资料	男，18岁，广西省百色市祈福高中03级理科2班，533000

UMD版本，发布PSP升级程序，但是无人愿意升级，反倒是希望降级的玩家多多。对此SONY唯一能做的就是宣布2.0版升级，2.0版增加了PSP的几个不是太重要的功能，因此似乎没有太多人对此感兴趣。

在这个时间段，模拟器界也没有停下前进的脚步，除了一些老版本的模拟器在更新完善外，还出现了几个令人意想不到的模拟器：

VBA for PSP——任天堂赖以成名的GBA掌机终于也被PSP给COSPLAY了，虽然目前只到1.0版，还有许多不足的地方，但是它确实真真正正地出现了。它的出现表示32位的PSP主机也能模拟32位的GBA主机，硬件上的不足可以通过软件弥补。



MAME、NEO CD PSP——PSP能模拟掌机，能模拟家用机，还能模拟什么？程序员们没有放过街机。多平台街机模拟器MAME和SNK的机皇被搬到了PSP上。同样使用的是PC版的源代码开发的，还可以实现模拟机皇光驱的功能，实在是很强大。

另一方面，PSP的自制小软件也相当丰富。PSP CALC是一款PSP的科学计算器，其功能与PC上WINDOWS系统自带的科学计算器完全一样，没有做过任何的实质改动，当然。以PSP强大的机能运行小小的计算器肯定是没问题的。PSP Calendar是PSP用电子台历；JView是支持播放MP3的JPEG查看器；PSP READER是支持繁体中文的PSP用文本阅读器，它可以让玩家边听音乐边看漫画；而CN.Reader作为最强的改版文本阅读器，除了支持mp3播放，还支持htm和chm电子书的阅读。这些软件的出现向世人宣告了自制软件繁荣期的到来。

积蓄好力量的黑客们终于重拳出击了，他们亮出手中的宝剑纷纷攻向索尼的防御阵。面对有如雨后春笋般出现的自制软件，索尼的防御显得软弱无力。在黑客们舞动的利剑面前，索尼似乎连还手的力量都没有，只能狼狈地保持沉默。经过一段时间的对峙，一直掌握着主动权的黑客们终于取得了突破性的进展，面对索尼的软弱，他们必然还会掀起更大的风浪。

五、搏杀的重拳

自上一次进攻之后一直到9月底都很平静，SONY和黑客都没有采取更具有攻击性的活动，但是人们已经感觉到了暴风雨来临前的安静了。

在这段时间里，一些非常实用但是涉及到PSP的基础程序的小工具软件倒是陆续出现了。

MEM KERNAL DUMP、PSP MEM Kernal：既然我们说PSP和PPC类似，而PPC又和PC类似,PC上可以直接通过工具查看内存,那么PSP也一定有工具可以查看内存的了。MEM KERNAL DUMP、PSP MEM Kernal就是这么两款软件，前者可以将PSP的内存Kernal文件复制到记忆棒里，后者是PSP内存Kernal文件，包括boot.bin和kmem.bin。想来后文介绍的PSP存档修改工具也是将PSP存档以人们经常阅读的格式重新导出来的，和这两款软件有着深刻的联系哦。

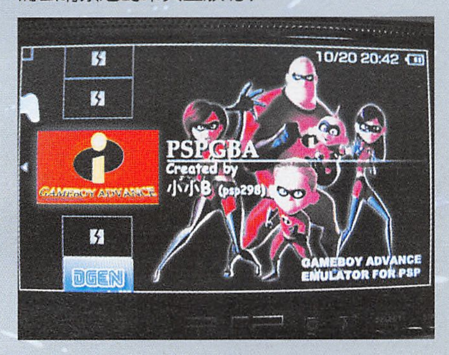
此后不久，国人终于破解了1.50版固件，并且对其进行了汉化，发布了1.50中文版。这是我国PSP非官方软件发展中的一个里程碑，而PSP内存DUMP和固件被破解标志着黑客们对PSP的研究已经深入到了核心部分。但是，此时的索尼依然抱着除非你升级，不然不能玩正版游戏的态度，却不知自认为完美的2.0版即



将成为泡沫。

接下来发生的事情大家想必都还记忆犹新。10月国庆期间，PSPDEV发布了2.0降级到1.50的具体方法，经过大部分的测试都成功了，据说其原理是利用PSP的缓冲区溢出漏洞。

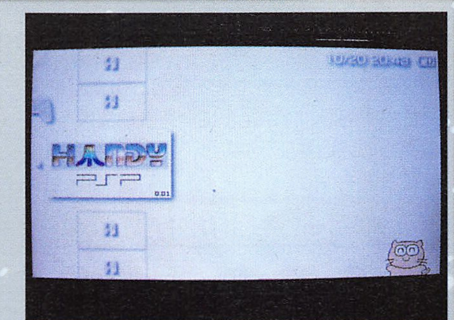
面对黑客肆无忌惮的进攻，索尼终于忍无可忍了。10月3日，索尼针对2.0版紧急发布了2.01版升级程序，没有对此版本有更多的解释和功能的更新，只有短短几句说明：修补了PSP系统软件中已发现的安全漏洞。但是，在全世界的玩家中又有几人愿意放着免费的馅饼不吃而去啃索尼的昂贵正版呢？



10月13日，索氏发布了2.50版升级，更新了一些无关痛痒的功能。从这一举动中我们不难看出，面对黑客的攻击，索尼已经陷入了被动，被人牵着鼻子走。而PSP的机能已经被这些破解专家们吃得很透彻了，在今后相当长的一段时间内，降级和破解将趋于平静。

随着黑客们猛烈攻击的结束，回过神的索尼似乎又要有所行动。可惜的是，在它的利剑出鞘之前，黑客们冷冷的几个重拳又把它打了几个跟头。虽然此后索尼有过短暂而快速的突袭，但是这些对于那些已经完全掌握了索尼套路的黑客们来说很难构成威胁。双方在一轮你来我往的攻击之后，似乎终于找到了一个维持相对平和的方法。但是，从长远的角度看，双方的对峙还远没有结束。

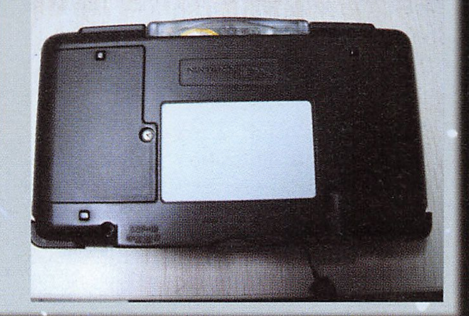
后记：除了上面讲述的软件外，PSP上还有几十款同人制作的LUA小游戏，从最早的只是简单的线条表示游戏场景的游戏到如今已经能使用3D勾勒人物的相当规模的游戏，可以看得出程序开发者们对PSP硬件机能正在逐



渐吃透。总的来说，从最早的“HELLO PSP”到后来的GBC模拟器，再到如今各种模拟器已经高度完成，其他工具软件甚至是PSP语言固件的出现，可以说这是当初SONY预想不到的，而原先SONY引以为豪的UMD光碟格式也被黑客们轻易地利用PSP本身的UMD光驱破解了。尽管SONY将PSP的版本一升再升，却挡不住黑客们将PSP的版本一降再降。双方的这场拉锯战已经展开，目前看来，索尼面对黑客的冲击显得束手无策，然而一家具有强大经济和技术实力的公司是不会这样听之任之的，相信索尼一定已经开始准备下一回合的反击，究竟是谁能取得这场较量的最终胜利还不得而知。

NDS无战事

作为昔日掌机霸主的接班人，NDS继承了任天堂的意志，集合了各种最现代最具有创意的——双屏，触摸屏，麦克风。和以往历代的掌机都不同，所以无疑中增加了破解的难度，但是又因为任天堂公布了主机的CPU处理器，而为破解者们提供了可查询资料；以卡带的媒介和GBA卡带类似，也可以利用之前GBA卡带破解的丰富经验。想要攻破这个掌机似乎并不



张鑫	相信掌机迷就等于相信会有更多的游戏被我打通关。
读者资料	男，13岁，黑龙江省哈尔滨市学府二道街功所院外第33号院3号楼6单元二楼203门，150080

困难。经过一段时间的发展，NDS上也出现了数款模拟器，虽然远没有PSP那么丰富，不过也证明了NDS的机能也是不弱的。但是和GBA时代不同的是：NDS至今也没有出现盗版卡带，其原因应该还是任天堂的卡带技术运用起来成本过高吧？

一、继承财富

2005年6月，第一个NDS用的GBC模拟器DS GBC v0.1诞生了，它是用GBA版的GBC模拟器的源代码开发而成的，使用WI-FI传输到NDS上运行，据说即将发售的M3-MINI卡将内部集成这个模拟器。虽然它对后来的模拟器并没有太大的影响作用，但是也算是为后来的众多模拟器的出现开了个头。（之后作者并没有进行更多的开发）



其后，更多的GBA上的模拟器被移植到了NDS上，其中不乏一些出色的软件。

DSMS v0.2：NDS用SMS模拟器，NDS在模拟以前的低端主机方面毫不逊色。同样是接受了GBA上的SMS模拟器那一套而来的。

FmsxcDs v0.02：NDS用FMSX模拟器，这是款比红白机还要陈旧的主机，其上还是有不少游戏可玩的，比如《恶魔城》。纯粹的怀念性质的模拟器。

NDS Neo Pop V1.0：NDS用NEOGEO POCKET掌机模拟器，和GBA端用的NGP模拟器也是一样的，没有任何差别。

nesDS v0.03 - Nes Emulator for DS：NDS用的FC模拟器，依然采用的是GBA上的源程序。

PCE Advance v7.4：PCE模拟器，从名字就可以看得出来来自于GBA版。

对于NDS，黑客的态度似乎比较温和，不知是由于其技术上的强大，还是出于对任天堂老铺的尊重。总之，在NDS发售后的很长时间里，对它的破解工作就一直显得十分缓慢，不知在这个掌机功能越来越综合化的时代，这种情况是好是坏。不过对于那些非官方软件的热衷者来说，NDS那一身继承来的财富也足够挖掘一阵子了。

二、瓜熟蒂落

2005年7月初，国外网站先是接连放出了被DUMP出的NDS ROM，之后能够烧录NDS游戏的NEOFLAH烧录器也出现了。这是全球第一个NDS烧录系统，使用一盘正版卡带和PASSME引导烧录卡中的ROM可以在NDS中运行，虽然比较烦琐，而且不少游戏不能记录，但是确实是在NDS破解中走出了第一步。之后如大家在前几期杂志中的软硬兵团栏目中所见，国内的G6、M3-SD、M3-CF、E-WIN、LINK已经利用成熟的技术站到了NDS烧录的最前线了，而其后还有蓄势待发的EZ4和XG等烧录卡大厂。

到9月时，配合各种烧录卡带的软件也出现了。和GBA时代一样，不同公司出的烧录卡必须得使用专门对应的烧录驱动和程序。目前制作出自己的烧录程序的公司有：G6、LINK、M3、E-WIN。有的支持JSS版的ROM有的支持CLEAN版的ROM还有的通吃。同一个游戏DUMP出来有不同的版本，也许这就是NDS ROM的最大特色吧。不过和SONY不停地发布升级程序关闭后门不同，任天堂悄悄地在5月份之后发布的掌机进行了调整，将后门关闭，使NDS烧录卡在其上不能运行，IDS也采用了同样的方法。主机背后的铭牌第二位的数字如果是0或1的则可以运行烧录卡，如果是2或者其他的则就是关闭了后门的主机。





为能使NDS ROM更能兼容更多的烧录卡，各种烧录补丁程序纷纷出现，硬件不足的用软件弥补。

DS EEProm RC4 For Nintendo DS，相对于PSP丰富的软件，作为专一游戏功能的NDS的软件就少的得多了。这个软件就是专门为NDS ROM打上EEPROM补丁的工具。NDS ROM和GBA一样有的采用了EEPROM的存档就必须转换一下存档格式才能烧录到卡上记录。

NDSPATCH，能够给CLEAN版NDS ROM打补丁，将其变成GBA文件，从而使得普通GBA烧录卡都可以运行NDS游戏。

GST Universal Patcher，本期软硬栏目中云云提到的由NEOFLASH开发的可将NDS ROM转换成GBA ROM的工具。

在经过了最初的平静之后，黑客们忽然出手，一举攻破了任天堂的游戏防御，烧录卡的再次出击掀起了一轮破解的风潮。对于这种情况，任氏并没有大张旗鼓地反击，而是暗渡陈仓直接通过硬件给予黑客们狠狠一击。也许经历了GBA破解的老任深深知道，随着一个新机种的功能逐渐被人们了解，破解的到来是瓜熟蒂落的，与其大张旗鼓地猛攻猛打，把注意力转移到黑客身上，还不如集中精力好好赚钱来得实惠。

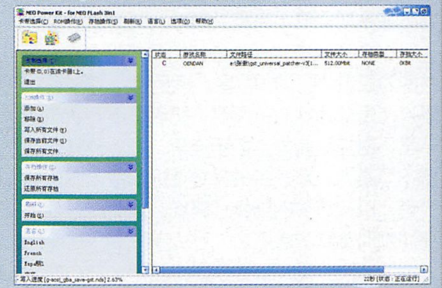
三、水到渠成

10月上旬出现了NDS的免真卡引导方案，只要是能运行烧录卡的主机都可以通过这个方法使主机在玩烧录卡时不需要引导。对此任天堂没有任何表示，不过清楚一点的是，任天堂在5月之后生产的主机修补了这个后门，看来老任的态度一缆无余。

既然有了烧录卡，那么黑客前进的步伐就很难阻挡了。面对黑客们步步为营的态势，任氏既没有放任不管，也没有自乱阵脚，而是采用了“亡羊补牢”的方法，把出现的漏洞一个个地补好。老任的这种务实的态度无疑给黑客们前进的道路上设置了新的障碍，双方的新斗争还会继续下去。

—— 结语 ——

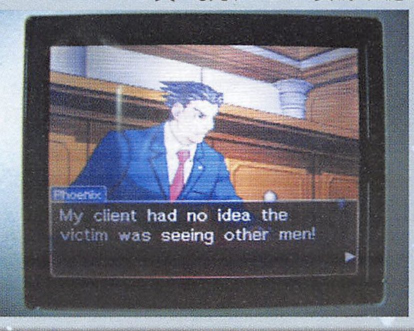
PSP和NDS贵为SONY和任天堂的看家掌机，也是如今最热门的掌机，但是作为一台游戏机来说。双方都存在着严重的系统漏洞。这些漏洞被程序员们加以利用后，或者破解了游戏，或者开发出一些实用有趣的程序。从玩家的角度上看，这些软件无疑是他们非常需要的，这些黑侠们也受到了玩家的欢迎。



然而，还有一些程序员出于某些的目的，利用这些后门传播自己制作的病毒，危害着广大玩家的掌机。最近在PSP上和NDS上就分别出现病毒，一旦感染掌机就成了砖头，玩家们对此头痛不已。

掌机的漏洞既可以为玩家们造福又可以被骇客利用使玩家蒙受惨重的经济损失，从这个意义上说，次世代掌机的黑洞显现的两面性就有如神秘盒子里的谜底，黑洞已经打开，留给我们的会是什么？

文/马克、Robin 责编/天意



天意　目前暂时没有将1.51版降至1.50版的方法，不过陶读者可以先将1.51版的升级到2.0的然后再通过特殊的软件降级到1.50版，具体的方法可以参看本期软件兵团相应文章。



洛克人ZERO2

HARD模式无伤最速通关研究

洛克人ZERO是一款老游戏了，但是本作的难度，以及爽快感都十分不错，本次给大家带来的是HARD模式全满分无伤最速过关的研究，另外在本期光盘中有相关影像，请大家留意。

Z2中困难模式即为着装暗黑装甲，其表面性能为攻击4星、防御1星、速度2星，简单说就是攻击是普通状态的两倍，防御是不同状态的一半，附加限制为不能用连斩，除盾外其他武器不可蓄力。最速的关键是要记清敌人出现的位置，以及每关的结构、路线，还有就是要掌握冲刺时跳跃的落点。

注：文中图片只做说明介绍用，并非挑战过程，挑战详细过程以影像为准。

◆ 序幕

这关是初始关，总体没什么难度，菜单还是Z1风格。开场有敌兵从左边不断涌出，先干掉20个，作用是凑杀敌数。

接下来的难点是两个大型机器人，用剑砍的话站位比较重要，用枪打的话会比较慢。

本关的BOSS没有什么难度，攻击方式不多，看清后全力攻击即可。

◆ MISSON 01

本关开场是丛林，地上有些机械花，绝对不能直接跳，等他向上攻击时从下面过去。特别要注意的是那种三个小蜜蜂围着一个粉红蜜蜂的组合，粉红蜜蜂的尾部是炸弹，一触即爆。对付拿盾牌的敌人时，用链枪拉掉盾牌再攻击比较保险（有自信的话可以跳过他放的链球，小跳连斩KO他）。



本关任务是救5个士兵，一定要熟悉地点，不然就浪费时间了。在钉板向下压的地方可以从右边上去，节省不少时间，不熟练的话会比较困难。

这关BOSS攻击方式比较多，而且场地比较特殊（一条大蛇）。比较难躲的一招就是大蛇变成上下左右各2块“蛇身”的形状，有红色球的格子会连锁放出电流。蛇头和蛇尾在最上面的时候分别会有一种攻击方式，并不影响BOSS攻击方法和躲避方法，电流走法没有固定顺序，不过有先兆，根据紫色球亮的顺序进行攻击。当然，躲避方法也有，可以站在BOSS所在位置周边的外侧，也可以站在下面的头部的边上。





◆ MISSON 02

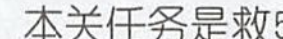
本关是雪地关，在冰块上或雪地上行走时会有一定的阻力和惯性，可以灵活地利用跳跃来控制。

本关的任务是破坏4个制冷机器，前半段和后半段各为2个，要牢记位置。关于所在地点可以看录像。

接下来就是本关的BOSS战－北极熊

1、BOSS会放出一根很高的冰柱，然后会将其打碎，第一次攻击只要站在冰柱前，第二次攻击只要往版边走即可。如果是开场放这招的





李昂	有了游戏，生活才觉得快乐，游戏才是娱乐中的BOSS！
读者资料	男，19岁，本溪市第四高级中学三年四班，117000

话还有一个方法，就是跳到冰柱上，然后跳到BOSS后面去，这种打法就是危险性比较高。

2、放出小冰柱，然后往Z的方向推到底，这找没什么难点，但要注意小冰柱上的刺，可以打掉。

3、以抛物线的轨迹向ZERO扔冰球落地后，左右两边各散出两个小冰球。此攻击的落点是ZERO所在的位置，很容易躲。

4、双手攻击，慢慢向Z逼近，这招也没什么难的，只要在BOSS走到底前，从墙上跳过BOSS即可。

◆ MISSON 03

本关是在列车上进行的，分车厢和车顶2部分，我是走车顶路线，好！任务开始。

第1节车厢跳到第2节车厢后就会有警告灯，这是意味着危险的到来，当警告等提示3到4次后，会有电网阻拦，一定要谨慎。

第2节车厢上的警告灯次数为3次。第3节车厢上的警告灯次数为两次。第4节车厢上的警告灯次数为两次第5节车厢上的警告灯次数为3次。第6节车厢上的警告灯次数为两次。第7节车厢上的警告灯次数为3次。

然后跳上第二列列车。

第1节车厢上的警告灯次数为3次。第2节车厢上无警告灯，然后是第3节车厢，也是本关任务的所在地，本关任务是：“宝箱争夺战”，



就是ZERO不能让敌人的运输兵把车厢的东西搬走，只要站在如图位置，算好时间出剑，那在这里就无敌了。打完32个敌运输兵后，上第4节车厢，第4、5、6节车厢上都无警告灯。

第6节车厢的最前段，也就是这列列车的车头，BOSS出现！

这个BOSS战也很特别，是在两辆列车之间开战，两辆列车会不停晃动。

1、放出2个紫电球，此招的先兆是BOSS摆出两手张开的样子，手上有紫色的电。在一般情况下大跳能躲过，最好就是站在BOSS旁边算好时间跳起即可躲过。但是如果ZERO站的那辆列车上，而且比BOSS站的那辆列车低很多的话那就要到2辆列车的中间躲着了。

2、在一辆列车上，趴下放电，这招的先兆是BOSS会跑到所在列车上的中间趴下，此时应该及时跳到另一辆列车上看戏，因为放这招时BOSS是无敌的，我们只能站在对面看戏。

3、跳到空中，斜冲用脚攻击ZERO，这招的先兆是BOSS跳到空中时会叫一声。这招很出其不意，仔细点就OK了。

4、放出2个紫色刀光，也是出其不意的一招，没有预兆只有靠习惯来打，BOSS放这招时只要不在它旁边就不会有事。

5、BOSS从一辆列车跳到另一辆列车上的途中停住放出3个绿色刀光，按照感觉，站在BOSS空中停的下方即可。

6、直跳到空中后，放出3个紫色回旋刀光，



BOSS落地后回收。这招有两种躲法，一为BOSS跳起后，ZERO往反方向走，二为BOSS跳起时到BOSS背后去，即使回收了也打不到ZERO。

◆ MISSON 04

本关是让人比较头痛的一关，多路线的关卡，BOSS战的地点也不固定，而且按正常路线走的话杀敌数是不够的，所以我选第一个往上走的路线。

利用炸弹炸开上面的路。往上面走不久先是走一小段小岩浆，然后就是中BOSS—螃蟹，对HARD模式来说用枪打最好。因为是在梯子

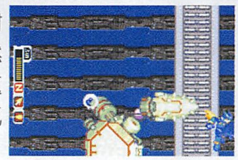


上面打，难度也是有的，以下是BOSS攻击方式。

1、要害部位放出泡泡，这招只要用小枪对着要害部位打就可以了，实在不行的话可以用剑挡掉一些泡泡。

2、用两个大钳子夹在梯子上，然后慢慢往下移，这招只要注意他的移动速度就没什么威胁。

3、用两个大钳子夹在梯子上，然后突然往下掉，这完全要看个人运气了。最好在它放此



李灵	PSP很好，NDS很不错，GBA还可以，但我只能买你——掌机迷。
读者资料	男，17岁，广西省河池市罗城县罗城高中0402班，546400

招前灭了它，逃避方法比较难，就是在掉下来的一瞬间，放开梯子，往右边移点，然后算准时机，抓楼梯。

灭了中BOSS后来到一个大型机器的房间，这就是本关的任务，本关的任务是破坏4个这样大型机器体，而且难度不一，因为我走的是上面路线，破坏机器的路线是反过来的，也就是我第一个碰到的是最后一个，最后一个机器的攻击方式是：左右两边的4个枪口里放出的子弹是反射的，当中的枪口里放出的子弹落地后分为两个子弹，只有各飞一个。只要他发子弹是跳起。

后面一段路走到底会有墙封住，此时把墙对面的炸弹引过来炸开此墙。

进入房间，这是第3个破坏目标，它的攻击方式是5个枪口里放出的子弹落地后均反弹。

然后往前走又来到之前的地方，在这里拉点杀敌后往下走进入房间。来到第二个破坏目标，这个机器的攻击方式与第3个目标一样。



之后来到“刺壁之地”，这里的墙壁基本上都是刺，需要用炸弹炸掉，这里的难度比较高，稳打才是关键，不能太冲动！

过了“刺壁之地”后进入房间，这是第1个破坏目标，这个机器的子弹没有反弹效果。

之后就在这里打BOSS，关于BOSS的场地，因为我是反过来打的，所以最后在的是最简单的场地，就两个岩浆口，正常的是地上一排都是岩浆口。

BOSS—火凤凰（火属性、弱点：电）

一般不攻击，在房间中央，靠近或攻击接近时会隐身然后攻击，总之这个BOSS是人不犯我，我不犯人的那种类型。



1、攻击它后往后移，然后全身火焰向ZERO冲来，这里就要利用房间旁边的墙壁来三角跳了。

2、从房间左上或右上出现（这个BOSS的攻击方式与他出现的地方是对应的），然后斜下冲下，只要给他一刀就好，但是被抓住的话



会看到4个RMX系列里的人物，一一向ZERO飞砍。

3、在ZERO的头上出现，冲下来抓ZERO，抓住后的攻击方式和第二招一样。

4、在ZERO的周围出现四个分身，四选一，先打左下或右下的一个影子，如果不是的话走到他后面去就没危险了。

5、在房间中间上空出现，连放3次光线，多在下面就无敌了。

6、变成金色向ZERO冲来，此时BOSS无敌，而且攻击次数也是随机的，在他放这招时会先有金色的残影出现，此时只要跳起即可，在他一次冲刺结束后消失的瞬间再跳起，这样就可以引诱BOSS在ZERO的头上飘了。

◆ MISSON 05

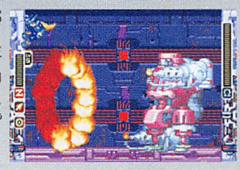
这关没什么难点，就说一下BOSS。

三个属性的三个机器人里电机器人和冰机器人都已经在序幕关和第二关里说过，这里就分析一下火机器人。

BOSS火机器人（属性火，弱点：电）

1、放出大火圈，最安全的躲法就是跳到墙的顶部，危险的是从当中跳过去。

2、从嘴里吐出火球，落地后，有两种情况，一是落在BOSS前向左冲去，二是落在最左边向右冲去，两种都可用跳跃过去。



◆ MISSON 06

这关开场是空中跳跃场所……甲克虫飞机会放子弹，这里要稳打！

上了大飞船后，首先出现一个小BOSS，甲壳虫飞机，两种攻击招式。



1、连发三颗导弹，低中高各一颗，要注意距离。

2、在天上放对地炸弹，站在BOSS飞出来的地方是打不到ZERO的。

然后是灭掉一堆敌兵（随便在这里拉点杀敌数）后进入飞船内部。

进入内部后有个控制里面电力来源的东西，

苏晗	我最惨，SP坏了，NDS被没收，PSP的钱我还没着落呢。
读者资料	男，15岁，青海省西宁市虎台中学初二(6)班，810008

把它打爆了后，有些被电封住的地方就能去了，在限定时间内那东西会自动恢复。在后面有一段路就是要算好这东西的恢复时间内通过区域的地方，掌握技巧即可通过。

通过上部区域后来到下侧，进入右边门，本关任务开始。

本关任务是保护雪儿在90秒内不受攻击，用上盾的子弹反弹功能会轻松点。

坚持90秒后往左边走到底后跳出飞船，然后就是BOSS战！

BOSS—电甲克虫（属性电，弱点：冰）

1、跳起在落地前冲向ZERO,这招跳过即可。

2、BOSS跳到中间，用头旋转把ZERO往它那里吸。这招的躲法最安全的还是向BOSS的反方向大跳即可。

3、放激光，五种模式，只要掌握好跳跃，一般是没什么威胁。

4、BOSS跳到最版边，用头旋转，此时放出的风向是吹，然后BOSS直冲ZERO，这时BOSS是无敌的，最安全的躲避方法是，BOSS把ZERO吹到底，在BOSS冲过来的瞬间用链枪攻击BOSS，把BOSS弹出去，详细可见录像。




◆ MISSON 07

这关和第一关差不多，就是地形比第一关要复杂一点。开场在森林，多了两个新的兵种，毛毛虫和从洞里跳出的炸弹，没什么好讲的。

到了BOSS门前拉点杀敌数吧。

BOOS—青蛙（无属性，弱点：无）

1、BOSS跳到房间右上或左上时会摇动，然后3个毛毛虫从天而降，毛毛虫掉落的地点上方会有树叶飘下，BOSS发动这招时应立即制止或快速灭掉毛毛虫，否则会个自己带来麻烦！

2、跳入树丛，然后在中间上方停住，定位跟踪攻击两回，没什么难度。

3、在版边用舌头吸血，BOSS恢复体力，BOSS身体变成中青蛙，如果再被吸到一次血的话，BOSS会变成大青蛙，只要攻击BOSS一次BOSS即可恢复原形，这招躲在墙壁上就可躲过。（如果第一招成立的同时BOSS放第三招，BOSS会吸毛毛虫，如果是绿色的毛毛虫，变大一次，如果吸的是黄色的毛毛虫的话，直接变成大青蛙）

4、在变成中青蛙的情况下，BOSS会放导弹，导弹可灭，但数量很多。小心即可。

5、在变成大青蛙的情况下，BOSS会放泡泡，这招是补助攻击性的招式，ZERO中招后会行走跳跃困难，躲避方法还是躲在墙上。

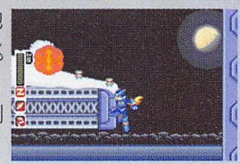
6、在变成大青蛙的情况下，BOSS会变成一个大球，然后沿边冲刺冲到顶部，在BOSS的落点会有树叶飘下。



◆ MISSON 08

又是一个对冲刺有阻力的雪地关。本关多了很多地雷，走的时候很容易中需要小心。来到一根管道上，这里比较麻烦，有两种敌兵，狗和移动炮两种敌兵。

后面来到最麻烦的地方，一路往下走的“S形阶梯”，这条路的地上都是炸弹，看上去的确很恐怖，躲法也有点辣手，往下跳的时候吸一下墙边，然后放开所有控制键（包括方向键）。



过了S形阶梯后进入房间，来到浮游炸弹房间，这里拉点杀敌数吧，小心别被炸了。

BOSS—四大天王—妖将

1、当ZERO站在妖将的下方时，妖将会用手中的枪进行下突刺。只要用前冲经过妖将下方的话就不会中招。

2、当妖将在无攻击状态下攻击它的话，它会进行“自卫反击”。攻击好马上闪，这样就打不到Z了。

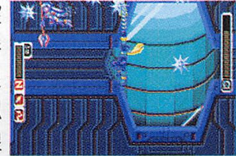
3、用枪旋转后制造出貌似冰圈的东西，此时诱导冰圈的攻击方向，以免中招。

4、妖将进行墙壁反弹式的上升，同时放出带刺冰球，妖将放完后，所有冰球往下飘落，冰球是能打掉的，所以没什么难度。

5、妖将浮到半空,放出三个类似飞镖的东西攻击,发动这招时应到妖将的背后躲避比较简单。

张航	上学了，真怀念过暑假那种轻松的日子。
读者资料	男，14岁，广东省惠州市下角中路26号机械厂宿舍10栋101，516000

6、妖将在“空中”放出貌似龙卷风的旋涡，吸力很大，同时放出类似飞镖的东西进行跟踪攻击，放完旋涡后妖将下突刺，落地后散出冰刺，离她越远躲起来越简单，此招躲法可见录像。



◆ **MISSON 09**

本关开始的一条斜坡上可以先拉点杀敌数，之后到一个洞口跳下，在到洞底的途中的两边都有带刺的地方，下去时要小心。



接下来是两条需要用萤火虫才能看到的隐形石头，只要慢慢打萤火虫照路的话就没什么难度了，如果熟练的话可以省去这一步。

出洞穴后，来到第六关的那艘飞船的坠落地点，那里有本关任务，不能杀死被控制的我方士兵，后面几个士兵想从他们头上跳过去还是有点麻烦地！只要用让他吃上一颗Z的枪的子弹，这时他就会蹲下，而且从他们身上走过去都不会受伤。

BOSS–四大天王–贤将

1、贤将的传统三连斩，第一下和第三下跳跃可过，第二下头上飘过。

2、三连斩后，贤将往天空曲线飞去，放出大的刀光攻击。只要往反方向就即可，如果被闭在角落的话，只有从贤将头上跳过去，危险性很大。

3、地面瞬移至ZERO的位置后升龙斩，这招在贤将瞬移的时候跳起，往前躲还是往后躲就看个人习惯了。



4、在空中，放出小型跟踪电针，电针可以在第一时间灭掉，没什么危险。

5、在空中双刃交叉，放出紫色落雷，躲避方法很简单，在贤将放出落雷前，攻击贤将即可，或左右移动。

6、在空中俯冲ZERO，然后将ZERO抓起，先送天在下地，躲避方法是在贤将俯冲攻击时，最好在贤将的背后，这样最安全。

7、贤将斗气爆发，在空中放出超长的刀光攻击，躲避方法只有躲在贤将的下方。破法请见录象。

◆ **MISSON 10**

第十关–斗将

开场就往下跳，因为两边没有刺，所以没有难度。到下面后难度来了，下面这条路都是移动岩浆平台，说一下难点，先是有2个连在一起的平台，是往上移动，走过第一个后，需小跳跳过即将上来的平台。

接下来路是岩浆+平台，难度和刚刚的不是一个级别的，说个往上移动的平台的小技巧，就是等一个平台快移进上方时跳过去。

BOSS–四大天王–斗将

斗将时不时的会变成集中状态，此状态下，斗将的普通攻击威力加强或改变攻击方式。

1、跳到空中对地开炮，有两种情况，向下攻击和斜角攻击，集中状态是放出的是大火球。

2、变出大炮向空中放出红色光球，然后光球爆开，变成N颗小子弹洒向地面。集中状态是放出2个光球。躲避方法是离的越远越好。

3、斗将手上放出光，然后跳起往地上攻击，打出一小段能量柱，集中状态下是打出一根石柱。躲避方法，和他保持距离……

4、冲向ZERO企图抓住ZERO，抓到后，把ZERO一炮轰上天。集中状态下，轰上天后，斗将跳起，把从空中压到地上。躲避方法同上……

5、斗将斗气爆发，两根钢炮插在地上，往地下开炮，造成地上喷岩浆……，躲避方法是站在两个喷泉的中间即可。详细可见录像。

◆ **MISSON 11**

本关和第五关差不多，就地形复杂了点，刺地多了点，在开场的一群杂兵那里拉点杀敌数后再冲，本关也没什么难点，这里就不多说了，直接进入BOSS战。

BOSS–泥人

1、飞到空中，变成一个头状然后冲向地面，然后散出三个大泥球，这招的躲避方法是当BOSS冲下前穿到BOSS后面，跳到墙上即可。

2、直拳，躲避方法是保持距离。

3、貌似斗气爆发一样，此时BOSS是无敌的，然后走路像地震一样，顶部会有落石掉下，落石掉下的位置会先掉下四个小石头，小石头是无攻击效果的，这招一般只要注意顶上的小

石头即可。

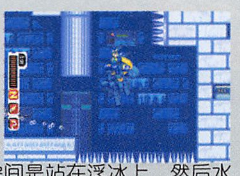
◆ MISSON 12

本关开场是要通过两个有岩浆的房间，第一个房间可以用链枪荡过去，第二个需要用会移动的炸弹来把路炸开，需要注意的是炸弹反弹的角度，如果有什么失误的话，那可就危险了。最后有段岩浆上升的地方，重点是速度+反应+运气，没别的。

BOSS－斗将第二形态

直接说难点，此BOSS只要注意的是下面的大炮放出的连续三个火圈，还有上面二个大炮放出的对地炸弹，因为是移动着打BOSS，定位一定要正确。

◆ MISSON 13



以冰水为主题的一关，第一个房间没什么好说的，第二个房间有点小难度，就是里面的狗比较烦。第三个房间是站在浮冰上，然后水上涨，浮冰两边会有小鱼跳出，上移的同时会有寄居蟹的敌兵从天而降，其实它是从上面的某个平台上跳下来的，可以多跳跳，看看具体位置。然后是最后一个房间，只要注意如图位置，这里就是所谓的对冰上阻力熟悉度了，一般是没什么难度的说。然后是BOSS。

BOSS－妖将第二形态





比较棘手的一个BOSS，有一招是先退到房间外然后突然冲出来，上下都很难算，有时还会有几根刺跟在后面，还好，刺可打掉。还有放出一道激光，然后有冰刺球落下，落地后变成冰柱，可打掉，和发出三根大冰针攻击的那招，这两招只要躲在BOSS下面就没事了。然后是两条冰龙，有二种攻击方式，一个是把BOSS围起来然后BOSS冲出，围起来的冰可打掉，所以ZERO被围起来了也没什么危险。另一个是放出来攻击ZERO，这招打冰龙的头可灭了它。

◆ MISSON 14

第一个房间熟悉保险丝的位置即可。然后上楼，出去后，是一条曲折的路，这里有很多机械食人花，小心即可。经过一条曲折的路后，来到BOSS的房间。

BOSS－贤将第二形态

这个BOSS的招式比较多，说一下放出龙卷风，冲过去即可。还有就是脚上放出两个电球，放出第一个的时候就可以躲起来了。最后的是黑洞，这招是放出一个黑洞，然后先是逆时针方向吸很多大型垃圾，再是顺时针放出。

◆ 最终关

出现过的BOSS再打一次。

这里就说一点，第二个BOSS房间里有一个BOSS战是一对二的，他们有一招是两“电”连一线，然后大范围缓慢地旋转的招式，这招只要打他们的连接点的话，电就会消失一小段时间，至于别的都和以前的没什么两样。最后终于来到“闹事者之间”，不用多说，用之前的经验砍他绝对没问题。





文/daidaima

责编/翔武





超级火枪英雄HARD难度最速无伤通关研究

GBA	超级火枪英雄		
	GUNSTAR SUPER HEROES		
	ACT	SEGA	日版
	4800日元	2005.10.6	1人用
	64M	全年龄推荐	无对应周边

《超级火枪英雄》作为GBA末期一款不可多得的大作，受到了很多人的关注，虽然游戏的缺点还是很多的，而且关卡难度不是很平衡。不过这个游戏最高的亮点就是将当年MD上火爆感觉完美地展现在GBA上并有所升华，可以说《超级火枪英雄》是GBA上最火爆的游戏，只要有这种感觉，那些缺点又算得了什么呢。

人物选择

其实两个人物的区别只体现在武器上，BLUE的特有武器特效要强于RED，所以人物选择了BLUE。

武器介绍

◆**冰冻枪**：BLUE特有武器，有穿透力，对一些BOSS有突出的特效，超杀的特效更突出。

◆**跟踪枪**：和前作的无限制究极跟踪能力相比，已经落到只能打些杂兵的地步了。超杀会自动攻击，威力很低，只能配合其他武器使用。

◆**爆炎枪**：威力高，范围大，是使用最广泛的武器，超杀也具很大范围和较长的持续时间，威力十分恐怖，甚至可以秒杀掉BOSS，最强之处在于使用命中后气槽会快速回复，可以做到超杀连射，是快速过关的利器。

◆**格斗技**：使用方法以前已经介绍过，这里主要是当作移动技使用，可以完全取代跳和走，并可以形成很多连续技并取消超杀。

STAGE 1 EARTH
CLEAR TIME 01：18

第一关总体难度比较低，刚好可以用来上手。

ZONE 1

MAKANO STATION

SKY PORT

用时：00：17

开始后的第一个区域，比较简单。开始后一直滑铲前进就行，只有第一个版面尽头处的大型杂兵需要强制消灭，利用连续的滑铲接前踢就可以将其迅速消灭。之后会到达一个强制版面的升降机场景，这里的敌人没有任何威胁，即使站在角落原地不动也不会受伤，当看到字样后提示后向右走到达下一区域。

ZONE 2

EYE BASE

HEAD ROOM

用时：00：14

进入第二区域后会有一个难点，这里没有需要强制消灭的杂兵，不过这里的杂兵比较多，想要迅速通过这里就需要在保持速度的前提下躲避敌人的攻击前进，这也是对付以后的非强制版面的基本战术。第一个机枪兵的攻击出现比较快，必须提前起跳才能在他开枪之前通过，然后在巨型杂兵的前面起跳接横踢+钻踢快速通过。来到2楼会有一个来回滚动的巨型

杂兵，滚动时普通攻击对其无效，跳起躲过即可。



↑在这个位置起跳。

ZONE 3
EYE BASE
RESCUE THE YEL
用时：00：47

第三个区域开始和第一区域后半一样还是对付毫无威胁的监视器，后面的通道同样没有需要强制消灭的杂兵，只要躲开敌人的战车，然后一路滑铲就可以到达关底了。

BOSS战，第一关的BOSS只有两种攻击手段，拿飞船砸，当将其两手都打坏后就会用双手砸。想要迅速干掉BOSS，其实并不需要将其两只手都破坏，因为BOSS的受攻击判定很大，对爆炎枪超杀的气槽积累的很快，可以做爆炎枪超杀连射。到开始后，BOSS一击不中，我们升龙拳接飞腿接踩然后空中爆炎枪超杀取消，就可以打坏一只手，利用BOSS硬直的空隙，再利用升龙拳到飞船上，利用格斗连续技攻击BOSS，当看到气槽加满后就马上爆炎枪超杀取消，3枪就可以将BOSS消灭。


↑BOSS根本没有还手的机会。

STAGE 2　MOON 1
CLEAR TIME　03：09

总体长度比第一关长了很多，不过难度并没有提高多少。

ZONE 1
SKY ROAD
AIR DRIFT
用时：01：13

本区域是强制卷轴的关卡，所以对时间没有太大要求，尽量快地消灭杂兵就行。运输机用火枪打，其他的用跟踪打。而且敌人的攻击命中率都非常低，原地不动也未必有危险，属于比较无聊的区域，尝试将敌人全灭吧。

ZONE 2
COBIT VILLAGE
SAVE THE COBITS
用时：00：37

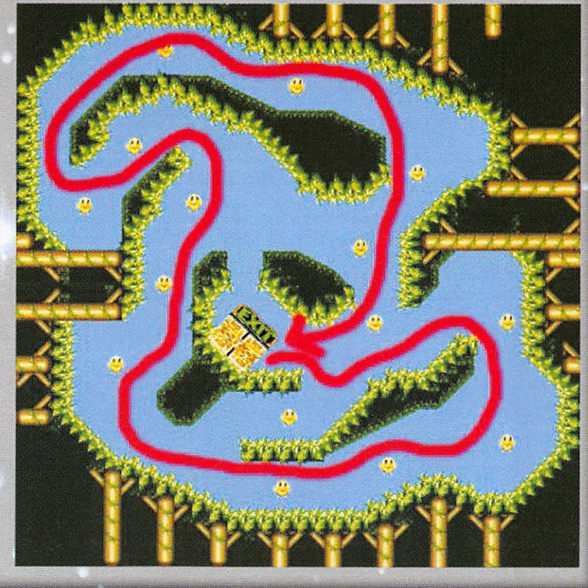
开始后就是一路滑铲，要注意两个坦克全身都有攻击判定，不能用划铲攻击，利用升龙拳接飞腿躲避。BOSS战前有个机枪兵，跳起躲开。BOSS是MD的加强版，虽然能力有所加强，但还是非常简单，在其正下方连续的升龙拳接才行，如果头上有子弹的话就爆炎枪超杀和BOSS一起轰，下面的虫子基本不用管，很快就能解决。当BOSS被消灭未完全爆炸时我们还可以继续鞭尸，它头部还是可以继续攻击的，并可以打出好几个加血。

ZONE 3
COBIT VILLAGE
WITH CHICKS
用时：00：20

然后是一个莫名其妙的救小鸡版面，对操作技术没有太高的要求，躲避敌人的攻击即可。路线也很简单，不过由于画面是旋转的，有时容易找不到方向，路线如下图。

ZONE 4
PYRAM
WATER STAIR
用时：00：19

过去后，是一个上升地形，连续升龙拳就行，应该没有杂兵可以干扰。之后又是小BOSS，而且又是MD版的老BOSS，可惜时过境迁，BOSS确实是老了，开始后BOSS还要亮个相。这时我们使用爆炎枪超杀结合连续升龙拳接落踢攻击，可怜BOSS脚



还没落地就解体了。

ZONE 5

用时：00：40

BOSS战，对傻子3人组，可以说是最简单的BOSS了，开始后贴着右边，当BOSS抬腿后，迅速滑铲冲出去接升龙拳到BOSS头部，然后不断爆炎枪超杀接滑铲就行了。



↑BOSS的死角。

STAGE 3　MOON 2

CLEAR TIME　02：22

ZONE 1　UN BLIMKING CITY

LIGHTING WAR

FINISHED　TIME　00：49

操纵直升飞机的射击，所以只能使用飞机的武器，飞机的武器分对空和对地两种，所以玩起来其实和《兵蜂》差不多。不过和一般的设计游戏不同，直升飞机是需要按住前才能前进的，并可以用R、L键调整射击的方向，为了最速，我们当然要一直按住前，所以无视L、R了。还可以完全不用理会敌人的攻击一直向前飞，当飞到横排有三辆坦克的地方需要向右从右边大楼之间飞过，躲开挡路的大型飞机。然后一直沿右路前进，不过第二架大型飞机是无法躲避的，在它的正前方就不会受到攻击，消灭后就到达BOSS处了。

BOSS，是一架超大飞机，本身没有什么能力，全靠旁边还有众多炮台助阵，虽然炮台不强，但数量比较多，所以火力还是很猛的，而且直升飞机的体积比较大，想完全躲避不太现实。但消灭炮台并不会使BOSS受伤。所以就要找BOSS帮忙了，因为BOSS两侧伸出的激光炮会暂时挡住两侧炮台的子弹，所以我们可以利用这一空隙前后移动，好在BOSS的HP也不是很多，只要躲过几拨攻击就可以将其击破。

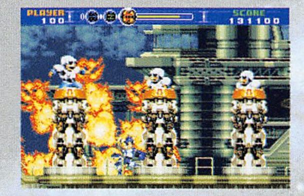


ZONE 2　FROSTED　TOWER

FIGHT IN STORM

FINISHED　TIME　01：33

开始后是强制上升的区域，敌人只会用炸弹攻击，很容易躲避，用跟踪枪攻击飞行兵用升龙拳攻击飞行器就可以了。来到上面平台后会同时出现3个升降炮台，用爆炎枪超杀攻击右面两个炮台，然后不断滑铲前进。前面的第一个高射炮需要提前起跳+横踢躲避，然后不断滑铲到达BOSS处。



BOSS战，对ORANGE，可惜现在不流行筋肉男了，ORANGE的实力也退步到和杂兵差不多了，而且BLUE的冰冻光线枪对他有超强的特效，冰冻光线枪的超杀更是可以将他的攻击击退回去，这场BOSS战其实就是虐待。



↑筋肉男被虐待至死……

STAGE 4　MOON 3

CLEAR TIME　03：04

与前面的关卡相比，本关的难度可以说是一步登天了，因为本关基本全部都是BOSS战，所以想要取得更快的速度，就只有提高打BOSS的效率了。

ZONE 1　UN BLIMKING CITY

LIGHTING WAR

FINISHED　TIME　01：38

本关的移动方式和前几关有很大的区别，可以在版面中进行3段的移动，移动范围比较广，但不可以使用刀攻击以外的格斗技。开始后敌人会从上下同时进攻，所以跟踪枪是我们的首选，站在靠右面的版边连射就可以了，敌人的杂兵攻击距离有限是攻击不到这里的。穿过隧道后，会遇到敌人的火车，攻击方式会变成火车上的炮台，我们可以用爆炎枪再其攻击前提前击破。然后的垂直地段依旧是使用爆炎枪将敌人的飞行兵快速击破。后面的火车对付方法还是和前面一样，对付小BOSS火车头，可以靠近用爆炎枪超杀秒杀。



ZONE 2　FROSTED　TOWER

FIGHT IN STORM

FINISHED　TIME　01：26

终于又要面对死敌GREEN了，这次GREEN的实力又有了很大的提高，我们要连续面对他的7次变身，如果方法不当，将是十分痛苦的。而且这7次变身的顺序并不确定，这直接影

吴鸣辰	放假期间台风来了，哪都不能去，心情十分不爽。不过还好有GBA和《PG》伴我度过这段时间，我要感谢你们。
读者资料	男，17岁，福建省福州市台江区交通路上海新村110座304座，350005

响到我们超杀的使用顺序，所以最难做的是如何控制BOSS的变身顺序，经过多次的尝试，我总结出了一套比较好的方案，能有效地利用所有超杀，按照这个打的话，也基本能确定BOSS的变身顺序。

在GREEN第一次变身时HP刚显示的时候就可以进行攻击，用爆炎枪超杀重创BOSS后就贴近BOSS用爆炎枪攻击，这样可以提高爆炎枪的攻击效率并增加爆炎枪的气槽。不过要这么近的距离攻击，就要完全了解BOSS的攻击顺序，首先是中段攻击，可以在上下躲开，然后就要注意BOSS的移动了，上面移动代表上、中段攻击，可在下段躲开，下面移动代表下、中段攻击，可在上段躲开，要反应够快就可以躲开，而且此时BOSS的HP也所剩无几了，坚持一下就可以将其消灭。



第二变身还是抢先用爆炎枪超杀攻击，然后BOSS会用机关炮攻击，屏幕的最下方是安全区域。我们只要不断向下移动不断用爆炎枪攻击正好可以在BOSS到达屏幕底端时将其击破。

依旧是先爆炎枪超杀攻击，然后马上换跟踪枪使用超杀，因为BOSS的攻击比较密集，我们多数时间都是在躲避，只有跟踪枪的超杀才能加快攻击频率。使用超杀后还是换回爆炎枪，并在左中右不断移动，利用R锁定攻击，注意不要贪功，每次可以攻击两下，然后马上躲开。反复移动，很快就可以将BOSS消灭。



比较弱的形态，正好用来增加爆炎枪的气槽。开始后马上移动到BOSS的头部上方用爆炎枪向下攻击，必要时左右稍微调整一下，也是很快就可以将BOSS消灭。

冰冻光线枪有特效，爆炎枪超杀攻无效的BOSS，开始后马上站到如图的位置用冰冻光线枪攻击，当BOSS头部进入范围后，不要怕BOSS的连续光线攻击，马上连续用刀攻击BOSS头部，只要节奏掌握的好是完全可以将BOSS的光线攻击堵回去的。另外如果觉得这种方法太冒险，也可以退后一些使用冰冻光线枪的超杀击退BOSS的光线攻击，不过总体伤害会比刀攻击差一些。然后BOSS可能会有两种攻击变化，如果是飞起来的爆弹攻击比较麻烦，首先要躲到下段，然后首先使用爆炎枪攻击，当BOSS飞出屏幕时用冰冻光线枪攻击，不过对BOSS总体伤害不高。第二种是飞拳攻击，是我们攻击的最好时机，在中段躲过头一发后就可以回到上段不断攻击了，如果BOSS用这招基本就必死无疑了。

这个变身……是大车轮？反正我是没看出是什么，BOSS还没来得及变身完成，用爆炎



枪超杀只一发，BOSS就和爆炸花一起灰飞烟灭了，而且死之前还能将爆炎枪的气槽完全加满，真不知道安排这个BOSS有什么意义。

经过漫长的战斗，终于到BOSS的最后一次变身了。造型很不错，不过实力也只是稍强过上一个BOSS，排倒数第二。开始后马上靠近BOSS用爆炎枪超杀就可以打掉一半HP，然后不断地用刀砍并躲过BOSS的第一箭， BOSS的第二发两箭攻击根本不用理会，因为是必不中的……此时气槽加满，再用爆炎枪超杀就可以轰掉BOSS了。

STAGE 5　MOON 4
CLEAR TIME　02：22

ZONE 1　UN BLIMKING CITY
LIGHTING WAR
FINISHED　TIME　00：25

开始没有难点，不断使用滑铲前进，然后会遇到一个强制消灭的机械，只要使用爆炎枪超杀后马上不断用升龙拳攻击就可以快速将其消灭。然后会有一个小的分支，走下方会有一场强制战斗，所以节约时间要走上面的路线，注意在飞机上多使用横踢以免掉下去，然后在平台上用↓+跳就可以通过这一区域。





ZONE 2　FROSTED　TOWER
FIGHT IN STORM

FINISHED TIME 01: 57

这一区域又是MD的经典场景，基本玩法变化不大，根据所选择的点数向前移动相应的步数并进不同场景进行战斗。不同的是这次场景分为上下两部分，必须先进入第一区域的ITEM区域才能到达下一区域，所以我这里只研究了最速的步数，其他的就不介绍了，不过具体能选到几还是有些不确定因素的，实在选不准就多练一下吧。

第一步选五，场景中全部是气泡，有时间限制，不打破气泡的话会影响前进，但只要一直使用格斗技前进就基本不会受到什么影响了。开始后的垂直部分用升龙拳后连按A三角跳通过，然后滑铲落下来到右边强制消灭一个炮台，注意前面要掌握好时间，太快的话在上平台时会被打到。上去后马上用爆炎枪超杀+格斗连续技猛攻，不能给它第二次攻击的机会，击破它后右面的门会打开，然后一直向右，在右下角打破气泡可以离开版面，不然上去的话还要再打一个BOSS。



↑从这里离开版面。

第二步就是选择ITEM场景了，这里虽然没有任何敌人，不过想要快速通过还是要讲些技巧的。开始后马上用升龙拳+三角跳来到第一个落脚点，再使用升龙拳+三角跳到达上面的平台，这里有两条路，一般是从右边打上去，但是比较耽误时间，其实从正上方是可以直接到达过关点的。关键是要用升龙拳后马上发射爆炎枪，正好可以炸掉所有方块，这时再使用三角跳就可以到达过关点的正下方了。

第二场景第一步选择的是红衣队长，开始后首先要消灭一个巨型杂兵，没时间和他纠缠，爆炎枪超杀+格斗乱舞秒掉。然后就是对付长相猥琐的红衣队长了，不过队长的起飞未免太慢了，来到他的下面爆炎枪超杀+升龙拳×2，红衣队长还没升空就坠毁了。而且用升龙拳消灭他还可以直接进入过关点。



下一步选3，直接去消灭BOSS吧。BOSS是比红衣队长还猥琐的BLACK，而且这次弄了一台恶心的机器，是头和屁股不分的机器，每受到100的伤害，BOSS就会上下颠倒，头和PP互换。开始后因为BOSS有脚档着，不能直接攻击到他的头部，可以先放跟踪枪的超杀去自动攻击BOSS，等到BOSS的脚抬起后移动到他头部下方攻击，打掉100HP后再等BOSS抬脚，BOSS两种姿态的攻击方式不同，但都没有什么威胁，基本不用理会他，反复几次，当BOSS的HP只剩100时，BOSS会换另一种更加弱智的攻击方式，变成球形在版面中不断逆时针旋转，这时只要在他后面不断用枪打或跳到BOSS身上用脚踹就可以了。当PP机器人被击破后，BLACK终于现出真身，他使用的居然是无差别格斗的秘奥义——猛虎落地势，而且枪攻击无效，格斗攻击他还会掉出炸弹，我第一次还着过他的道呢，所以我认为这是这个BOSS的最强攻击方式了……



↑这是头还是PP来着？



↑猛虎落地势。

STAGE 6 MOON 5
CLEAR TIME 05: 20

整体非常无聊的一关，大部分都是飞行区域，战斗又不刺激，而且连个BOSS也没有。

ZONE 1 GIGA POLIS
DESTROY THEM ALL
FINISHED TIME 00: 52

开始后又是飞行，敌人的飞行兵像没头苍蝇一样满天飞，用跟踪枪全部消灭掉。来到平台上就可以一直滑铲了，但要注意这次地面上多出了会喷射的火焰，要提前使用升龙拳+横踢+钻踢躲过。然后是很长的一段滑铲，再最后要强制消灭一个高级杂兵，依旧是用爆炎枪超杀+格斗连续技快速消灭。



↑升龙拳+横踢躲过地面上的喷射。

ZONE 2 G-ARC
PEACE STRIKE
FINISHED TIME 02: 35

又是射击关卡，所以时间

张文 最近学习好紧，暂时碰不到游戏了。只能靠《PG》来填补自己内心的空虚了……
读者资料 男，18岁，北京市朝阳区亚运村安慧北里雅园13楼六单元202，100101

上没有太大的提高空间，只需要按照箭头提示尽量走直线就可以了，敌人的杂兵也没什么攻击手段，完全可以无视。前进一段后会遇到强制消灭的激光炮，按照箭头提示提前找好位置攻击，不过激光炮发射时是无敌的，所以在其发射时要躲开。继续前进会遇到本区域的BOSS，也是基本没有攻击能力，站好位置就可以了。





ZONE 3 IMPERIAL MOON SIGN OF RUIN
FINISHED TIME 01：53

又是无聊的关卡，敌人的攻击仍然命中率超低，而且本关时间基本已经定下来了，所以没什么可以干的，还是尝试着全灭敌人玩吧。

STAGE 7 G-ARC
CLEAR TIME 02：22

终于到最后一关了，本关没有杂兵，全程都是BOSS战，所以难度还是比较高的。

ZONE 1 UN BLIMKING CITY LIGHTING WAR
FINISHED TIME 00：25

开始后一直使用滑铲+钻踢躲过沿途横向的激光，注意到达最底部时要马上使用升龙拳+横踢才能躲过最后一个激光。然后就要对付第一个BOSS了，傻子三人组都换了衣服，实力还是有进步的，三位一体的攻击还算有些威胁，不过只要他们的老大打下来他们就会全灭(谁让她穿得那么显眼)，所以还是马上升龙拳取消爆炎枪超杀+升龙拳+横踢，再升龙拳取消爆炎枪超杀消灭掉，不给他们出招的机会。



前面的激光地形不能硬冲，需要在发射后稍等一下。然后又要面对筋肉男ORANGE了，虽然他的格斗技巧又更上一层楼，招数又华丽了很多，不过弱点依旧没有消除，既然他喜欢咱们还是继续用冰冻光线枪+超杀虐待他吧。下一个BOSS是BLACK，依然是没有难度的BOSS，看好平台的上升位置的BLACK出现的位置不断用滑铲就可以消灭他。最后就是要对付GREEN了，可以说他的能力比第四关又强了不少，各种变身可以自由转换，而且转换速度极快，招数华丽的掉渣。可惜为了最速，就要不择手段，开始后先用爆炎枪超杀轰一炮然后马上换冰冻光线枪攻击他，GREEN就不会变身，而会使用移动技，马上转身开枪，GREEN又会移动回来，如此反复到GREEN力竭而亡。哈哈，谁叫你以前欺负过我呢。



ZONE 2 UN BLIMKING CITY LIGHTING WAR





FINISHED TIME 00：25

终于到最终BOSS了，依旧是MD版的最终BOSS，不过这次他的本体不会攻击了，只有四个宝石会向我们攻击，而我们也只有攻击宝石才能消灭BOSS。根据宝石的不同，BOSS共有4种攻击方式：1是火焰喷射：最好的攻击时机，可以冰冻光线枪超杀顶回并给予重创。2是冰冻光线扫射：可用升龙拳躲避并绕到宝石背后攻击。3是爆炸：没什么威胁的招数。4跟踪：毫无规律的飞行，很难躲避。可以看出，BOSS如果一招一招的用，并没有什么难的，不过这4招是连续使用的，尤其是BOSS的跟踪武器，在混乱中能躲开的几率实在很小，不过这个武器却有个特别的射定，被击中并不会损失HP，其实其他武器的威力也很低，只有火焰喷射的威力稍微高一些，不过为了无伤，在紧要关头向跟踪武器上撞也是个不错的选择。所以基本打法就是在版面右边移动，主力用冰冻光线枪超杀攻击，其他以躲避为主，只要掌握上面的躲避方法，不要看BOSS的攻击天花乱坠，无伤还是可以实现的。

文/业余杀手
责编/天意



游戏王GX 笔试问题答案

文/天上院 十代
责编/翔武

GBA	游戏王GX 目标决斗之王		
	游戏王デュエルモンスターズGX めざせデュエルキング		
	TAB	KONAMI	日版
	5040日元	2005.10.13	1-2人用
	256M	全年龄推荐	无对应周遍

融合问题

问：ベビードラゴン+时の魔术师=?
答：千年龙

问：冠を戴く苍き翼+コケ=?
答：裁きの鹰

问：冥界の番人+王座の守护者=?
答：魔导骑士ギルティアー

问：ハイ・プリーステス+黑き森のウィッチ=?
答：音乐家の帝王

问：シルバーフォング+魔界のイバラ=?
答：フラワー・ウルフ

问：钢铁の巨神像+レッサー・ドラゴン=?
答：メタル・ドラゴン

问：フュージョニスト+悦惚の人鱼=?
答：レア・フィッシュ

问：神鱼+舌鱼=?
答：深海に潜むサメ

问：エンゼル・イヤーズ+メガ・サンダーボール=?
答：雷神の怒り

问：トラコドン+フレイム・ヴァイパー=?
答：プラグティカル

赤き剑のライムンドス+炎の魔神=?
答：朱雀

问：慈悲深き修道女+堕天使マリー=?
答：圣女ジャンヌ

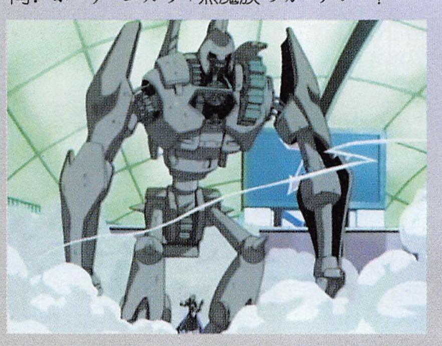
问：ダーク・ヒーローゾンバイア+魔力吸收球体=?
答：异星の最终战士

问：カオス・ソルジャー+青眼の究极龙=?
答：究极龙骑士

问：ワイト+マグマン=?
答：フレイム・ゴースト

问：ワイト+格斗战士アルティメーター=?
答：アンデット・ウォーリアー

问：ホーリーエルフ+黑魔族のカーテン=?



答：カオス・ウィザード

问：炎を操る者+传说の剣豪MASAKI=?
答：炎の剣士

问：モンスター・エッグ+スティング=?
答：炎の骑士 キラー

问：火炎草+プチリュウ=?
答：暗黑火炎龙

问：マグネッツ1号+マグネッツ2号=?
答：カルボナーラ战士

问:ギガテック ウルフ+キャノン ソルジャー=?
答：迷宫の魔战车

问:サンダー・ドラゴン+サンダー・ドラゴン=?
答：双头の雷龙

问：二头を持つキング・レックス+ミスター・ボンバー=?
答：メカ・ザウルス

问：ミノタウルス+ケンタウロス=?
答：ミノケンタウロス

问：ガーゴイル+キラーパンダ=?
答：バロックス

问：ブラック・マジシャン+バスター・ブレイダー=?
答：超魔导剑士－ブラック・パラディン

问：炎の剣士+ブラック・マジシャン=?
答：黑炎の骑士－ブラック・フレア・ナイト－

问：真红眼の黑龙+メテオドラゴン=?
答：メテオ・ブラック・ドラゴン

问：デーモンの召唤+真红眼の黑龙=?
答：ブラック・デーモンズ・ドラゴン

问：魔法のランプ+ひょうすべ=?



答：轰きの大海蛇

问：女王の影武者+响女=?
答：裁きを下す女帝

问：E・HERO クレイマン+E・HERO スパークマン=?
答：E・HERO サンダー・ジャイアント

问：ジャイロイド+スチームロイド=?
答：スチーム・ジャイロイド

问:E・HERO フェザーマン+ユーフォロイド=?
答：ユーフォロイド・ファイター

问:サイバー・ドラゴン+サイバー・ドラゴン=?
答：サイバー・ツイン・ドラゴン

问:二头を持つキング・レックス+尸を贪る龙=?
答：ブラキオレイドス

问：メデューサの亡灵+ドラゴン・ゾンビ=?
答：金色の魔象

问：ランプの魔人+异次元からの侵略者=?
答：ソウル・ハンター

问：水の魔导师+ベヒゴン=?
答：マリン・ビースト

问：プチテンシ+スリーピィ=?
答：フュージョニスト

问：アーメイル+一眼の盾龙=?

吴毅文	看了这么多版本的雪人后，还是觉得现在高战版的（邮差）最帅。
读者资料	男，18岁，广东韶关市翁源县龙仙镇环保路68号，512600

答：魔装骑士ドラゴネス

问：タイホーン+邪炎の翼=?
答：マブラス

问:暗黑骑士ガイア+カース・オブ・ドラゴン=?
答：龙骑士ガイア

问：グレムリン+スネーク・パーム=?
答：バラに栖む恶灵

问：砦を守る翼龙+フェアリー・ドラゴン=?
答：カイザー・ドラゴン

问：セイント・バード+スカイ・ハンター=?
答：红阳鸟

问：岩石の巨兵+エンシェント・エルフ=?
答：砂の魔女

问：陆战型 バグロス+海を守る战士=?
答：水陆两用バグロス

问：暗黑の龙王+メデューサの亡灵=?
答：スケルゴン

问：恶魔の知惠+魔天老=?
答：スカルビショップ

问：マーダーサーカス+ドリーム・ピエロ=?
答：デビル・ボックス

问：ベビードラゴン+ワイバーンの战士=?
答：ドラゴンに乘るワイバーン

问：阴魔界の战士ダークソード+漆黑の斗龙=?
答：阴魔界の龙骑士 ダークソード

问：リボルバー・ドラゴン+ブローバック・ドラゴン=?
答：ガトリング・ドラゴン

问：E・HERO フェザーマン+E・HERO ・バー



ストレディ=?
答：E・HERO フレイム・ウイングマン

问：パフォメット+幻兽王ガゼル=?
答：有翼幻兽キマイラ

问:ヒューマノイド スライム+ワームドレイク=?
答：ヒューマノイド・ドレイク

问：サクリファイス+千眼の邪教神=?
答：サウザンド・アイズ・サクリファイス

问：ビッグ・コアラ+デス・カンガルー=?
答：マスター・オブ・OZ

问：クリッター+黑き森のウィッチ=?
答：クリッチー

选择题

问：以下6星融合怪兽中，攻击力最高的是哪个?
答：XZ－キャタピラー・キャノン

问：以下怪兽的效果不需要使用硬币的是哪个?
答：大盘振舞侍

问：以下卡发动效果不需要使用骰子的是哪个?
答：カオスポッド

问：机械王和ミリス・レディエント都在自己场上的时候，机械王的攻击力是多少?
答：2800

问：ダーク・ヒーロー ゾンバイア战斗破坏对方

张祺乐 初三了，我老妈不仅不让我玩游戏，还不让我买PG，真不知以后的日子怎么过……
读者资料 男，16岁，上海市浦东新区浦三路635弄14号303室，200125

两个怪兽后，ダーク・ヒーロー ゾンバイア的攻击力是多少?
答：1700

问：自己场上有两个守备表示的电池メン－单二型和攻击表示的人造人间－サイコ・ショッカー的时候，人造人间－サイコ・ショッカー的攻击力是多少?
答：2400

问：以下卡中不能放置魔力指示物的是哪个?
答：メガトン魔导キャノン

问：可以让场上的ハーピィズペット龙的攻击力、防御力上升的是哪个?
答：ハーピィ・レディ2

问：以下怪兽装备デーモンの斧的时候，对对方直接攻击造成伤害最大的是哪个?
答：隼の骑士

问：自己剩一张手牌的时候，以下怪兽中攻击力最低的是哪个?
答：ムカムカ

问：以下机械族怪兽中，防御力最高的是哪个?
答：机动砦のギア・ゴーレム

问:以下魔法使族怪兽中，攻击力最高的是哪个?
答：ダーク・エルフ

问：用UFOタートル的效果可以从卡组特殊召唤的是哪个?
答：逃げまどう民



问：以下光属性怪兽中，防御力最高的是哪个?
答：慈悲深き修道女

问：以下暗属性怪兽中，防御力最高的是哪个?
答：G・コザッキー

问：以下怪兽中，防御力最高的是哪个?
答：机动砦のギア・ゴーレム

问：以下6星的恶魔族怪兽中，攻击力最高的是哪个?
答：デーモンの召唤

问：以下兽族怪兽中，防御力最高的是哪个?
答：魂虎

问：用グリズリーマザー的效果可以从卡组特殊召唤的是哪个?
答：水陆两用バクロス MK－3

问：用巨大ネズミ的效果可以从卡组特殊召唤的是哪个?
答：千年の盾

问：以下恶魔族怪兽中，攻击力最高的是哪个?
答：假面魔兽マスクド・ヘルレイザー

问：以下恶魔族怪兽中，攻击力最高的是哪个?
答：G・コザッキー

问：用シャインエンジェル的效果可以从卡组特殊召唤的是哪个?
答：Y－ドラゴン・ヘッド

问：以下地属性怪兽中，攻击力最高的是哪个?
答：マスター・オブ・OZ

问：以下地属性怪兽中，防御力最高的是哪个?
答：千年の盾

问：用切り入み队长的效果可以特殊召唤的是哪个?
答：ゴブリン突击部队

林伟男	游戏再好，也只不过是娱乐，各位正在学业中的玩家们不要因为游戏而荒废了学业。
读者资料	男，17岁，福建省仙游县华侨中学高二（10），351200

问：用熟练の黑魔术师的效果可以从手牌、卡组、墓地特殊召唤的是哪个?
答：ブラック・マジシャン

问：用熟练の白魔术师的效果可以从手牌、卡组、墓地特殊召唤的是哪个?
答：バスター・ブレイダー

问：用增援的效果从卡组加入手牌的是哪个?
答：谜の傀儡师

问：以下怪兽中攻击力和防御力之和最大的是哪个?
答：ホーリー・エルフ

问：以下三种ガイア中，攻击力最高的是哪个?
答：龙骑士ガイア

问：用ピラミッド・タートル的效果可以特殊召唤的是哪个?
答：シャドウ・グール

问：以下天使族怪兽中，攻击力最高的是哪个?
答：圣兽セルケト

问：不是龙骑士ガイア必要融合素材的是哪个?
答：エメラルド・ドラゴン

问：以下岩石族怪兽的攻击力最高的是哪个?
答：磁石の战士マグネット・バルキリオン

问：以下卡可以从卡组中特殊召唤青眼の白龙的是哪个?
答：白龙の圣骑士

问：用クリッター的效果加入手牌的是哪个?
答：アマゾネスの格斗战士

问:用クリッター的效果不能加入手牌的是哪个?
答：磁石の战士β

问：不是ブラック・デーモンズ・ドラゴン必要融合素材的是哪个?
答：メテオ・ドラゴン

问：以下岩石族怪兽中，防御力最高的是哪个?
答：千年ゴーレム

问：以下光属性怪兽中，攻击力最高的是哪个?
答：究极龙骑士

问：以下光属性怪兽中，攻击力最高的是哪个?
答：魔导アーマー エグゼ

问：可以把青眼の究极龙从融合卡组特殊召唤的是哪个?
答：デビル・フランケン

问：用魔导サイエンティスト的效果可以从融合卡组特殊召唤的是哪个?
答：ミノケンタウロス

问：用デーモンの召唤做祭品发动突然变异的时候，可以从融合卡组特殊召唤的是哪个?
答：キング・もけもけ

问：召唤仪式怪兽マジシャン・オブ・ブラックカオス必需的是哪个?
答：カオス－黑魔术の仪式－

问：用カオスの仪式可以召唤的怪兽是哪个?
答：カオス・ソルジャー

问:召唤仪式怪兽サクリファイス必需的是哪个?
答：イリュージョンの仪式

问：以下魔法中，速攻魔法是哪个?
答：非常食

问：可以特殊召唤サクリファイス的卡是哪个?
答：奈落との契约

问：召唤仪式怪兽天界王 シナト必需的是哪个?
答：奇迹の方舟

问：以下魔法中，永久魔法是哪个?
答：黑蛇病

问：用ドラゴンフライ的效果可以从卡组特殊

林永浩	为了同朋友联机，特地买了《马里奥赛车》和《绿宝石》。独乐乐不如众乐乐，联机无处不在!
读者资料	男，19岁，广东省汕头市澄海区东里镇，515829

召唤的是哪个？
答：ドラゴンフライ

问：以下魔法中，永久魔法是哪个？
答：怒れるもけもけ

问：以下魔法中，速攻魔法是哪个？
答：百兽大行进

问：用キラー・トマト的效果可以从卡组特殊召唤的是哪个？
答：ステルスバード

问：以下陷阱中，永久陷阱是哪个？
答：魔力の棘

问：以下陷阱中，永久陷阱是哪个？
答：龙の逆鳞

问：用黑き森のウィッチ的效果要加入手牌的是哪个？
答：人造人间－サイコ・ショッカー

问：マンジュ・ゴッド召唤・反转召唤时，可以从卡组加入手牌的是哪个？
答：大地赞颂

问：用名工 虎铁的效果可以从卡组加入手牌的是哪个？
答：早すぎた埋葬

问：レーザー 机甲铠可以装备在以下怪兽中哪个身上？
答：ネオバグ



问：以下魔法中，速攻魔法是哪个？
答：突进

问：魔性の月可以装备在以下哪个怪兽上？
答：ミノタウルス

问：阴の破神剑可以装备在以下哪个怪兽上？
答：グレムリン

问：自己场上有3个怪兽时发动团结の力，被装备的怪兽防御力上升多少？
答：2400

问：自己场上放置两张魔法、陷阱时发动魔导师の力，被装备的怪兽攻击力上升多少？
答：1500

问：自己场上的マハー・ヴァイロ装备了2张魔导师の力,此时マハー・ヴァイロ攻击力多少？
答：4550

问：以下可以给予对方最大伤害的是哪个？
答：火炎地狱

问：以下魔法中，永久魔法是哪个？
答：平和の使者

问：以下陷阱中，永久陷阱是哪个？
答：棺桶卖り

问：以下可以回复LP点数最大的是哪个？
答：治疗の神　ディアン・ケート

问：拥有破坏对方场上所有存在的怪兽的效果是哪个？
答：サンダー・ボルト

问：拥有可以破坏エクゾディア・ネクロス的效果是哪个？
答：人食い虫

问：以下怪兽会被战士抹杀的效果破坏的是哪个？
答：アマゾネスの剑士

苏责泉	千里单骑买《PG》，值！本人千里=12公里，单骑=独自一人骑自行车。
读者资料	男，19岁，福建省厦门市同安区西柯镇，361100



问：银の弓矢可以装备在以下哪个怪兽上？
答：アイツ

问：以下魔法卡中，不需要ブラック・マジシャン就能发动的是哪个？
答：カオス－黑魔术の仪式－

问：フュージョン・ウェポン可以装备在以下哪个怪兽上？
答：轰きの大海蛇

问：フュージョン・ウェポン可以装备在以下哪个怪兽上？
答：黑炎の骑士－ブラック・フレア・ナイト－

问：魔菌可以装备在以下哪个怪兽上？
答：ジェリービーンズマン

问：LP为4050时使用黑魔术のカーテン，剩余的LP是多少？
答：2025

问：抹杀の使徒发动时 最多有几张卡被除外？
答：6张

问：自己场上有三只おジャマァトークン的时候发动トークン收获祭，最终回复的LP是多少？
答：1500

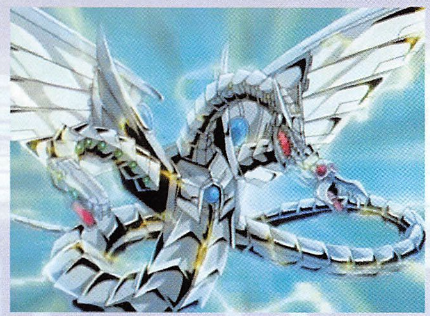
问：现实と冥界の逆转在自己的墓地中有几张卡以上时才能发动？
答：15张

问：以下哪个怪兽做祭品时才可以发动增殖？
答：クリボー

问：ライトニング・ボルテックス发动必要的支付是哪个？
答：一张手牌

问：ウィジャ盘发动后，最早出现的卡是哪个？
答：死のメッセージI

问：以下陷阱中，反击陷阱是哪个？



答：トラップ・ジャマー

问：以下陷阱中，反击陷阱是哪个？
答：魔力终了宣言

问：リチュアル・ウェポン可以装备在以下哪个怪兽上？
答：精灵术师 ドリアード

问：天使のサイコロ的效果最大可以上升多少点攻击力？
答：600

问：对方场上有打开表示的绝对防御将军和デーモンの召唤以及覆盖守备表示的怪兽时，用地割れ可以破坏的怪兽是哪个？
答：绝对防御将军

问：用粘着テープの家可以破坏的怪兽是哪个？
答：因幡の白兔

问：用ねずみ取り可以破坏的怪兽是哪个？
答：大木炭18

问：以下怪兽不能通过补充要员从墓地加入手牌的是哪个？
答：封印されしエクゾディア

问：以下卡中，可以让封印されしエクゾディア从墓地回到手牌的是哪个？
答：死者转生

问：以下怪兽中，拥有翻转效果的是哪个？
答：ニードル・ボール

张俊杰	今年已经市高二生了，游戏时间大大减少，但有PG陪我度过每一天。
读者资料	广东省肇庆市天宇北路74号市委南院二幢101房，526040

问：以下怪兽中，拥有翻转效果的是哪个?
答：ニュート

问：以下怪兽中，拥有翻转效果的是哪个?
答：墓守の番兵

问：以下怪兽中，普通怪兽是哪个?
答：幻兽王ガゼル

问：以下怪兽中，效果怪兽是哪个?
答：キングス・ナイト

问：阴の支配者－ゾーク的效果掷骰子出1的时候，发动的是哪个效果?
答：对方场上的怪兽全部破坏

问：以下有可以让卡回到持有者的手牌效果的卡，弹回数量最多的是哪个?
答：派手ハネ

问：天界王 シナト把攻击表示的青眼の白龙攻击破坏的时候，对方玩家受到的伤害是?
答：300

问：会受到リミッター解除效果的怪兽是哪个?
答：アクロバットモンキー

问：传说の都 アトランティス在场上，不用祭品召唤的怪兽是哪个?
答：ジェノサイドキングサーモン

问：魔术の咒文书从场上送去墓地的效果中，正确的是哪个?
答：自己的LP回复1000点

问：グラヴィティ・バインド－超重力の网－在场上时哪个怪兽可以攻击?
答：人造人间 －サイコ・ショッカー

问：用カタパルト・タートル的效果把カタパルト・タートル自身做祭品的时候，对方玩家受到的伤害是?
答：500

问：对方的手牌有4张的时候发动デス・コアラ的效果，对方玩家受到的伤害是?
答：1600

问：雷帝神攻击对方场上攻击表示存在的デュナミス・ヴァルキリア，对方玩家受到的伤害是?
答：100

问：拥有自己受到的一次战斗伤害为0效果的是哪个?
答：クリボー

问：拥有破坏对方场上的一个覆盖表示怪兽效果的是哪个?
答：YZ－キャタピラー・ドラゴン

问：拥有召唤ハーピィ・レディ三姐妹的效果是哪个?
答：万华镜－华丽なる分身－

问：可以把打开攻击表示的翻弄するエルフの剑士战斗破坏的怪兽是哪个?
答：ドラゴン・ゾンビ

问：特殊召唤カオス・ソルジャー －开辟の使者－，墓地除外怪兽正确的是哪个?
答：青眼の白龙+ブラック・マジシャン

问：以下卡中不能放置魔力指示物的是哪个?
答：见习い魔术师

问：以下怪兽中，不是同盟怪兽的是哪个?
答：X－ヘッド・キャノン



伏健	《掌机迷》成为了我的朋友，它让我在游戏的时候，再也看不见那几个烦人的字母——GAME OVER。
读者资料	男，16岁，江苏省连云港市南极南路43号新海实验中学，222000

文/NW旅团 Ring
责编/雪人

商人、迷宫、不可思议的冒险

特鲁内克编年史



特鲁内克——一个熟悉的名字，十多年来，他从《DQ》系列的一个配角成长为能够独挑大梁的分支系列的主角，他胖胖的身形给我们带来过很多欢乐，他与家人的冒险旅程更是我们无法忘记的。

前传——追逐梦想的商人

世界北方的朋摩尔国内，有个叫做雷克那巴的小村子，在这里，一个传说正在拉开序幕。

这天清晨，村里那个胖胖的特鲁内克如同往常一样早早地起来，今天他将成为一名武器店的伙计，因为他的梦想是成为世界第一的武器商人，所以这就是他万里长征的第一步。带着妻子妮妮做的早点，特鲁内克开始了一天的工作。

特鲁内克既是个商人，也是个冒险家，当他攒起了一点原始资金后，他被自己那酷爱冒险的心驱使着，出村去冒险。村子北方的洞窟成了他第一个探索的迷宫，此后他又撮合了朋摩尔王子和南方富裕的恩多尔国的公主的婚姻，以此来避免了朋摩尔的南侵。当然，他也因此得到了恩多尔国王的许可，可以在其城下町内开店。在一阵劳碌后，特鲁内克筹集齐了开店所需的巨额的资金，店顺利地开张了。特鲁内克把妻儿接到了恩多尔，开始了新的生活。

有着贤内助妮妮的帮忙，店里的生意非常红火。不久之后，他用挣得的大钱开通了连接恩多尔和东方大陆的海底隧道，在方便了自己冒险的同时也把自己的名声传播到了更远的地方。正当特鲁内克准备着把生意做大时，笼罩世界的黑云越来越大，甚至传来了地狱帝王复活的消息。与此同时，还传来了一个更让人绝望的消息：能与地狱帝王对抗的传说中的勇者被魔族杀害。特鲁内克在港町柯南贝里兴建了一艘豪华的船，当船即将完成时，海上风波四起，有不少船只遇难，直接原因是负责导航的大灯塔被怪物占领，无法起到任何作用。人们对这些兴风作浪的怪物敢怒不敢言，特鲁内克只得只身前往大灯塔讨伐。正当他面临困境一筹莫展之时，以身着绿衣的勇者为首的四人组出现了，他们帮助特鲁内克解决了大灯塔上的怪物，使灯塔得以恢复运作，而特鲁内克也成为了这个冒险队伍的一员。

与这一群人告别之后，特鲁内克回到了朝思慕想的家，回到了他的店里，继续着他那为成为世界第一武器商人的梦想而奋斗。

出现！不可思议的迷宫



在特鲁内克准备开店时，发生了一件奇怪的事情，这些事情对他的人生造成了非常长远的影响。当他准备到迷宫里拣道具来积累资产时，惊奇地发现迷宫里都是一些史莱姆等初级怪物。而且他在此之前修炼的全部能力都丧失殆尽了，成为了一个弱小的普通人！坏事还不只这些呢，他带进迷宫的所有道具都凭空消失了！这个迷宫实在是太古怪了！和特鲁内克以前所经历的任何一个迷宫都有着天壤之别。为了开店，为了筹集资金，他不得不硬着头皮闯荡迷宫（更何况迷宫没有出口，只有往前走这一途径）。

在这个迷宫里，还有着非常多让人难以置信的事物存在着：地上能够拣到一些卷轴，阅读这些卷轴后，它们就会消失，同时特鲁内克能够得到一次这些卷轴上书写的咒文的能力，这对咒文一窍不通的他来说可是一大福音啊。迷宫中同时还有不少奇形怪状的壶出现，这些壶看起来是那

么地小，那么地不起眼，然而却能够把半人高的剑装进去，甚至面积大的盾也不在话下，而且能够同时装好几个，有些壶甚至能把复数的武器或者盾合成为一个，神奇啊！特鲁内克还注意到了一点：下了几层后，怪物普遍强化，对装备不精良的他来说可是一大威胁。为了能买下昂贵的店铺，特鲁内克不断地在迷宫中收集道具，然后变卖，既得到了一点资金又满足了他那酷爱冒险的心。

1993年，一个崭新类型的游戏在SFC上诞生了，它就是名为《勇者斗恶龙外传 特鲁内克大冒险 不思议的迷宫》的“迷宫RPG”。游戏的流程非常简单：进入迷宫→回村庄→进入迷宫→回村庄……无限循环。就这么一个简简单单的流程，却有无数的爱好者被吸引，无法自拔。因为这是个哪怕玩1000次也不会重复的游戏，不，就算是玩10000次也不会重复。游戏的主要场景是迷宫，而这些迷宫是随机生成，千变万化，除了特殊层外，没有任何两层的构造是完全一样的。前面到底有什么样的危险在等着？下一层会不会有足以影响通过迷宫的道具在等着呢？我们永远不知道呆会会有什么事情发生，无尽的探索贯穿游戏始终。

此外，游戏还有一些比较独特的设定：譬如每次进迷宫前等级都强制降为1——拥有好的技术甚至比拥有好的道具来的重要；“满腹度”的设定更是把吃饭这种日式RPG通常忽略不提的家常事务摆到了台面上——人是铁，饭是钢，肚子饱了才能在迷宫闯荡；没有时间概念，而是以回合制度进行冒险——你一拍，我一拍，等我行动完了你再来；玩家的一些行动都会被记录在冒险记录中，既有光荣的记录也有耻辱的经历，更是有着稀奇古怪的事情记录在案，收集齐这些记录也是一大挑战哦，还有偷盗，无法S/L等等……而比较普遍的设定比如敌我双方实力相差不会太大（《DQ》外传嘛，这点源自《DQ》）等就更多了。虽然这是个动作游戏，但是它的动作要素不算多，更多的是对脑力的考验：在关键时刻，一旦行动错了哪怕是一步，都很有可能导致满盘皆输。

本作的风行还有一个很重要的原因——主角是《DQ》的人气角色特鲁内克。他原本是《DQ4》众多主角中的一员，也是历代《DQ》里首位以人父＆人夫形象登场的主角，同时还是首位体形胖胖的主角。在《DQ4》第三章中以主角身份登场的特鲁内克一出场就表现出了他与众不同的本事——战斗后拥有很高的几率得到武器。到了第五章，特鲁内克的这些本事转变为一些稀奇古怪的技巧，比如偷盗、哼催眠曲等等，总体说来，他是个比较搞笑的角色。为什么相貌并不拉风的他会有高人气呢？恐怕在于他那为梦想而奋斗的精神吧？每个人心中都有梦想，该怎样才能实现呢？特鲁内克给了我们一个很好的答案：刚开始还只是个武器店雇员的他，为了实现他那世界第一的武器商人的梦想，每天不停地努力着，尽管这个梦想是那么地遥远，那么地可望不可及，但是只要有努力——哪怕只是一点一滴的努力，终有一天能够实现。

伴随着主角特鲁内克登场的是《DQ》中可爱的怪物们，我们可以清楚地看到这些怪物的每个动作，无论是移动，还是攻击，甚至是挨打的动作都是那么地“栩栩如生”。这在一定程度上弥补了正统《DQ》中怪物呆板的遗憾。实际上，抛开游戏出色的品质不谈，仅仅凭着《DQ外传》这个名号就足以吸引一大批游戏玩家（尤其是《DQ》FANS）了，而游戏的品质，也确实不辜负这个名号，优秀的游戏配上优秀的角色，有可能会不红火么？

能给人带来幸福的八音盒

不可思议迷宫事件暂时告一段落了，然而半年之后，世界各地又出现了异样的迷宫，作



暗凌	老大，读者说得话还是很有道理的呢！
雪人	的确如此，健身对于游戏是很重要的！

为迷宫老手的特鲁内克当仁不让地一探事情的究竟。通过了不可思议的草原后，特鲁内克和国王见了面。但是无论是国王还是大臣，都对这些再度出现的迷宫毫无头绪。而且，这次迷宫的数量更多了，连王宫的地下室、银行以及墓场都幻化成了一个又一个奇形怪状的迷宫。喜爱冒险的特鲁内克又按捺不住了，前往一个个迷宫中探险。不料，一次特鲁内克冒险回来后发现国王离奇失踪，大臣派出了搜索队寻找，然而却都倒在了迷宫中。在突破了层层火山地狱般的迷宫后，特鲁内克找到了国王，并聆听了精灵的声音。原来，半年前特鲁内克从迷宫里找到的音色优美的八音盒产生了异变，这原本是能给人带来幸福的“幸运之箱”现在却因为不思议的迷宫而变质了。作为主人的特鲁内克义不容辞地闯入了不思议迷宫，打败了幕后黑手邪恶之箱，还幸运之箱一个本色。



优秀的游戏大多不乏续作，就算是CHUNSOFT这种十年磨一剑的公司也会为《特鲁内克大冒险》打造出一款完全超越前作的作品来。2代在1代的基础上做出了许多改良，比如说取消了必须往回走才能出迷宫的让人不满的设定。如果说1代是刚出生的牛犊的话，那么2代就是一头健壮的雄牛。系列从本作起已经趋于完美，无论从迷宫的数量还是质量，都让人无可挑剔，光是那通关后五大迷宫就让人欲罢不能：初、中级者向的不思议的迷宫、难度堪称一绝的试炼之馆、高级者向的更不思议迷宫、以战士进行挑战的剑之迷宫和以魔法师进行挑战的魔之迷宫，除了前两个能带道具以外，其他三个都无法带道具，只能空手挑战，绝对是磨练技术的好去处，更是受虐的绝佳场所……最让人记忆犹新的非试炼之馆莫属，那里很有可能是所有游戏中最恐怖的地方，一个不小心，一回合之内得挂上好几次。更多的怪物、更多的道具是少不了的，再加上更难的迷宫，都一再刺激着玩家不断游戏下去。

剧情方面，本作相比起前作完全靠《DQ4》的剧情撑起来说要好了，2代拥有着自己的剧情，不再是一味地在迷宫里打打杀杀了。本作的另一个特点当属新增加的两个职业——战士和魔法师了。这两个职业是《DQ》的传统职业，都能够习得《DQ》FANS耳熟能详的技能（战士的技能还有一些原创的）或魔法。（顺带一提，这些技能和魔法的数量可是非常多的，到底能有多少人全部收集齐呢？）与商人职业有区别的是，战士无法装备指轮，也无法读卷物，杖也成了一次性的，而魔法师呢，升级不会增加力量，也无法装备武器、盾牌还有弓箭，这些设定很符合这两个职业的特征。玩家们在闯荡迷宫时多了两个选择，这个举措无疑使游戏性大增。在闯荡迷宫的过程中，你是愿意使用技能呢？还是使用魔法？或者，都不用？



另一个大陆的冒险

幸运之箱事件一晃过去了很长时间了，特鲁内克的儿子波波罗也已经从一个刚懂事的孩子成长为一个出色的少年。一家人为了庆祝他12岁的生日出海旅行，不想却遭遇到了大风暴，三人漂泊到了巴利那波村，被村民救起。不久后，守护村子和平的神像倒塌，为了答谢村民的救命之恩，也是为了寻找救醒昏迷中的儿子，宝刀不老的特鲁内克再次出发，（和村长的孙女或者孙子一起）挑战不可思议的迷宫！

传承到了第3代的《特鲁内克大冒险》又有了革新，首先是迎合了广大玩家但却违背不可思议的传统的等级保留制度，几乎所有剧情中的迷宫都不再是以LV1的初始等级去挑战了，当然，怪物也不再是那种弱小的史莱姆之流了，而是会随着剧情的

王成钺 今天一个同学看见我在看《PG》，就毫不客气地抢走了，我起初有点生气，不过看在他也那么爱《PG》的份上，就放他一码吧……
读者资料 男，18岁，广东省河源市18号信箱，517000

推进而增强。

特鲁内克一路闯迷宫杀怪物，到达了王城，解决了危机，同时也救醒了心爱的儿子。此后，特鲁内克发现王城附近的港町柯斯塔里贝拉交通便利，于是张罗着在这里设立分店。与此同时，波波罗追随着特鲁内克的脚步，开始闯荡迷宫。对于一个人没剑高的孩子来说，装备那些笨重的东西是不切实际的，同样需要花大力气才能使用的弓箭也无法使用，而且波波罗不识字，没有念卷物的能力。（在这里就不得不批评特鲁内克一句了，你闯荡迷宫也好，经营店铺也罢，但不能连唯一的儿子的教育大业给耽误了啊！再穷不能穷教育啊！）这么说来这孩子一无是处了？不，他有他的特点，他最大的武器是怪物同伴。对！这个经典的设定被引入到了3代中。和《DQM》一样，只要有时间有心思，游戏中所有种类的怪物都能被捕获（除了剧情的最终BOSS），因此本作中也有不少育成的乐趣。如何统率好这些怪物同伴，就成了波波罗突破迷宫的关键。于是，怪物同伴的收集就成了游戏中一大收集要素。这些怪物总共有190种，而且有部分珍惜怪物芳踪难觅，想要抓住还真不是件容易的事情。怪物同伴抓来可不只是为了在迷宫中战斗，还可以派它们出席怪物斗技场，战斗胜利后是能够赚取道具的。



在父子俩的共同努力下，他们找出了曾经危害巴利那波的十恶不赦的怪物，在这个魔王即将对大陆伸出魔爪之前，特鲁内克对他发出了挑战，在得到了一时的胜利之后却中了它的奸计被石化。梦见父亲遭到不测的波波罗连忙赶到魔王所在的巢穴，率领怪物同伴，将尚未恢复元气的魔王消灭得彻彻底底，特鲁内克得救了，曾经救了一家三口性命的村民（的亡灵）也终于得以升天，笼罩在整个大陆上的黑云终于消散了。当然，父子俩的冒险还在继续，热心的两人还帮助了异世界的普奇特村庄的居民们解决了居民失踪事件。





3代还有许多新的举措，迷宫方面有考验对游戏熟悉程度的两大以谜题形式登场的迷宫：贤者洞窟和仙人洞窟，还有通关后新增的四大迷宫，可以带东西的封印洞窟难度适中，类似于前作的不可思议的迷宫；而可以保留等级的不可思议的宝物窟难度虽然不比前作的试炼之馆高，但也不差几分；异世界的迷宫则是前作更不迷宫的翻版；最后一个是极为变态的超高级者向的迷宫——虚幻迷宫，突破它成了不少玩家的虚幻。试问下，以LV1的姿态面对众多实力强到能对特鲁内克（或波波罗）造成一击必杀的怪物，各位能撑多久？这可是个99层的迷宫，没有强极的实力以及无与伦比的运气，想通过这个迷宫根本是痴人说梦。

系统方面，在可以保留等级的情况下，等级的提升变得更困难了，同时还对怪物的能力和特技进行了修正，使得闯迷宫的难度增加了不少。增加了毁坏墙壁等障碍物的手段以及可以手动启动陷阱等设定更是使游戏的玩法变得多样化。其他细节方面的还有很多，这些就留到各位在游戏中一探究竟吧。



《不可思议迷宫》系列向来是以高难度著称的，挑战迷宫以及收集道具都是它的乐趣所在。《特鲁内克》系列自诞生到现在已经有12年的光景了，除了初代以外，都能在GBA上看到复刻版。虽然机种不断变更，但十指之间的迷宫并没有失色，我们更可以随时挑战。在3代移植到GBA上的同时还增加了几个试炼性质的迷宫——就算不玩本篇的故事情节，也能体验到高级迷宫所带来的乐趣。

想要体验最难的迷宫游戏吗？来玩它就对了。

飞月	其实有好东西和同伴分享一下也是一件不错的事情呢！
雪人	那你让俺分享你的收藏好吗？

秘技侦探团

欢迎大家把秘技发给我们：方法一、请直接写于每期的回函卡“你想说的话”中寄给我们；方法二、写于给我们的来信中，注明“秘技侦探团”（地址：北京安外邮局75号信箱 掌机迷收 邮编：100011）；方法三、发邮件至pg@vgame.cn，邮件标题统一为“秘技侦探团”。最后请特别注明所投秘技的游戏名称！ 责编/天意



GBA《伊登战机2》STG

不死人大法：

其实很简单，只要将机体停在屏幕左下角或右下角就可以了！如果选跟踪弹，连打BOSS都不用看屏幕了。 joing

GBA《太空频道5》RAG

GBA《太空频道5》相信大家已玩！有些地方挺BT，于是我异想天开地输入DC版秘籍：游戏中L与R钮同时按下，依序输入：上、左、A、左、A、下、右、B、右、B，结果听到舞拉拉说出 yaa！输入成功。成功之后不用按钮舞拉拉也会做出正确的动作。果真完美移植dc版，连秘籍都一样。 张昊龙

GBA《瓦里奥制造》PUZ

瓦里奥制造隐藏模式大揭密：

1.将游戏通关一遍，就会出现蓝色小猪、粉色小猪和职员表。

2.将蓝色小猪打通15关出现黄色小猪。

3.将粉色小猪打通15关出现红色小猪。

4.将213个图鉴集齐出现“PYORO”模式。

5.将213个图鉴中的每一个游戏按照下方浮动条上所示的数字打通，出现“PYORO 2”模式。

6.将JIMMY（黄、红）各打通25关会出现“Dr. Wario”模式。

7.将JIMMY（黄）打通30关会出现“打苍蝇”模式。

8.将JIMMY（红）打通30关会出现“西部牛仔FOR Wario”模式。

至此桌面上32个图标就都集齐了！

魔剑士但丁

GBA《古墓丽影 复活》ACT

选关密码：

1-1.PRLD	1-2.GAZE	1-3.MEDI	1-4.HAXE
1-5.PATH	1-6.BONE	1-7.TREE	1-8.LINK
2-1.KURZ	2-2.HELL	2-3.WEFX	2-4.MEMO
2-5.HEAR	2-6.FITZ	2-7.ELRC	2-8.CLIK
2-9.MGSL	3-1.ROMA	3-2.MONK	3-3.AEON
3-4.TIME	3-5.OLIM	3-6.LAND	3-7.DART
4-1.HILL	4-2.CHEX	4-3.STLK	4-4.MECH
4-5.ARKD	4-6.MUSH	4-7.SPOK	4-8.LITH

GBA《星球大战前传》ACT

选关密码：

第一关	WFJ3BPG
第二关	XFJ3BYG
第三关	YFJ3B6G
第四关	ZFJ3BFH
第五关	OFJ3BPH
第六关	JFJ3BPH
第七关	ZFJ3B6H
第八关	LDJ3BPH

GBA《赛尔达传说 众神的三角力量》A·RPG

小秘密：

1.光明世界铁匠铺旁边的井里有一个石像，

表示PSP秘技 表示NDS秘技 表示WS/WSC秘技 表示GB/GBC/GBA秘技
标题栏分别表示机种，游戏名称，游戏类型。



在其面前洒魔粉就会出现一个小怪物，他会使你的魔法值降为原来的二分之一，这样以后魔法都会消费原来的二分之一了。

2.不知道大家注意到黑暗世界里有个商店买一种没有标价的金蜜蜂,开始时买不了的,要到光明世界的最右下角的山洞里，就是 8好地区的上面，那里有两只精灵，去撞中间的石像，就会飞出一只金蜜蜂，抓住后，就可以去商店买了，记住要有空瓶子，不然不会买到的。虽然才卖88，但是他的作用却很大，遇到敌人的时候把它放出来，不用你动手，一会就全解决了，真是省事呀，还要注意的是，蜜蜂攻击一会就会飞走，记住要把它抓回来，不然又要去买。

3.我想这个秘密知道的人一定很少，我也是才知道的，但是还没有研究完，希望大家帮忙完成通关后，到光明世界左上方的屋子里，就是原来有两个人锯树的地方。和屋子里的人说话，他会给你最后的道具——鸟笼，然后再和他对话，他就会给你出谜语，只要你能猜出来，并且捉给他，就会进行下一个谜语，谜语应该算难猜的，我好不容易才到第十个，下面把前几个谜底告诉大家

1，鸡（他会告诉你）
2，螃蟹（右下角河边有）
3，红色钱
4，一个会爆炸的东西（8号地区）
5，鱼
6，用药粉撒7号地区的红色敌人（乌贼），变形后再抓
7，松鼠（左上角，取2级剑的地方）
8，剑（左上角，取2级剑的地方）
9，苹果（村子上面的树上有）

隐藏boss

到头以后，还要在联机模式里取得英雄钥匙，就是三个颜色的钥匙，需要将联机模式到头3遍，这样就可以进单机模式里的隐藏迷宫了，迷宫在黑暗世界的金字塔右边的 山洞里，门口有人向你要20块钱，进去后要取得4把剑，才能进中间的门，最后的boss竟然是赛尔达，打败他们之后就会看见另外的结局。 戎戎

金手指

GBA 海贼王 伟大的战斗 ACT

生命最大

03003FA6	0400

能量最大

03003FAA	03B0

隐身

030001AA	FF

全关卡开

0300036A	06

全海员开

0300036C	1F

全道具收集

03000964	FFFFFFFF
03000968	FFFF
0300096A	FF

无敌

030001AC	04A8

炸弹最多

03003FB6	08

全必杀

030045B6	04
030045BA	01
030045BC	02
030045BE	03
030045C0	04

附加项全开

030008C8	FF

GBA 螺旋粉碎机 轰震的钢钻 ACT

钻子等级最高

020346B7	0101

无敌时间锁定

020346D1	10

钻头强化完成

0203463B	02

HP强化完成

0203463C	06

金手指使用方法：首先在VBA里选择Cheats——Cheats list——Code,然后在Code处输入金手指码，如果为便于记忆金手指码用途可以在Description处填写其功能；而对于4开头的压缩型金手指码请输入CodeBreaker处。

软硬兵团速报

CYBERWARE EXPRESS

软件 Software 全球首个掌机病毒出现，PSP面临危险

10月8日，瑞星全球反病毒监测网截获一个专门针对Sony的掌上游戏机PSP（Play Station Portable）编写的病毒，并命名为“PSP杀手(Hack.Exploit.PSPBRICK.a)”。瑞星反病毒专家介绍说，这是全球第一个针对掌上游戏机编写的病毒，冒充PSP 2.0版操作系统的破解补丁诱骗用户下载。病毒会删除PSP的4个重要系统文件，造成中毒机器完全崩溃。

根据介绍，由于Sony游戏机破解后才可以使用盗版游戏盘，所以从网上下载破解补丁对游戏机进行破解，在PSP游戏玩家中非常普遍。这次病毒文件伪装的极其具有诱惑力而同时具有可怕的破坏性，病毒文件跟破解补丁特别相似，对PSP玩家的欺骗性非常强。该病毒被运行后，会删除PSP游戏机的系统启动文件，造成机器崩溃。

而同时有国外媒体报道称，由于用户任意更改系统文件而造成机器损坏，Sony会向用户收取大约9800日元的维修费用。

瑞星反病毒专家说，随着嵌入式操作系统在各类电子产品中的应用，一些专门针对这些产品的病毒被黑客制造出来，此前曾经出现过袭击高级轿车、智能手机等设备的蠕虫病毒和木马病毒。在未来的数年内，使用各种嵌入式操作系统的电子设备可能遭到更大规模的病毒袭击。

瑞星反病毒专家提醒PSP玩家，从网上下载升级补丁、游戏软件后，一定要对其进行病毒扫描之后，再传送到游戏机中。

软件 Software 无独有偶，DS首个破坏性病毒被发现！

日前网络上流传开了一个名为“r0mloader.nds”的运行程序，这个程序号称能使Supercard或GBA Movie player也具备承载NDS Rom的功能，使其插入NDS上便能运行NDS游戏而无须购买任何引导棒，但实际上装入这个程序并开机运行后，将会直接破坏载有病毒程序的Supercard或GBA Movie player甚至运行程序的NDS主机。根据表示该程序会擦去NDS和Supercard/GBA Movie player上的固件数据，固件被破坏后将不能正常开机，而对于非官方提供程序操作而损坏的NDS主机不在任天堂公司保修范围之内，受到“r0mloader.nds”破坏的NDS主机或许就因此而报销。

以下为程序中附带的说明文件：

r0m loader for Nintendo DS

It automatically patches the game during load.

You can switch DS card/GBA cart save and save settings per game.

Put the loader on a CF or SD card together with the NDS files.

Start the loader and select the NDS to play!

Enjoy.

Currently supports：

* Supercard
* GBA Movie player

Future support：

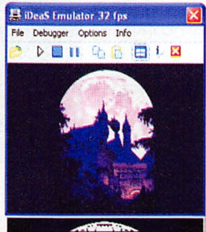
* G6
* M3

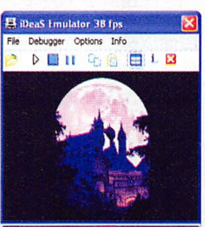
提醒NDS烧录卡尤其SC用户，千万不要执行来历不明的NDS homebrew程序。据说病毒是第一个研制出NDS破解程序，也是NEOFLASH作者的DarkFader开发的。

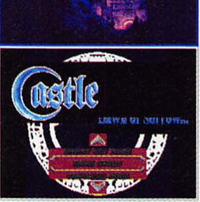
软件 Software NDS《恶魔城 苍月的十字架》被成功模拟

根据iDeaS主页上的更新消息，NDS游戏《恶魔城 苍月的十字架》已经被iDeaS成功模拟。以下是主页上的一段话：我们知道，虽然有很长一段时间iDeaS都没有更新，也没有任何消息，但是Lino（iDeaS作者）一直很努力地忙于iDeaS的开发。经过测试，最新的iDeaS模拟器已经可以成功运行《苍月》。

我们从测试者的游戏运行截图上能看得出来游戏已经进入LOGO。图层构架都能正确显示，但是还是有严重的贴图错误。希望作者能够早日完善这个最早发布的NDS模拟器——iDeaS。









软件 Software 施柯昱成功破解《苍月》,汉化志愿者招募中



10月初，国内著名的汉化名人施柯昱在网络上宣布NDS游戏《苍月》破解成功，目前系统和部分道具部分已经成功汉化，文本已经导出，招募日文翻译中。施柯昱作为国内汉化者的先驱先后汉化过十多部游戏，平台跨越FC、PS、GBA等，这次首次尝试NDS游戏汉化就是大家都非常喜爱的游戏《恶魔城》。期待更多此游戏的汉化新闻发布。

软件 Software GBA宝刀未老 大作游戏汉化频频发布

10月15日天使汉化组的Crystal在网络上公布了他和madcell合作汉化完成的最新的GBA游戏——《超级火枪英雄》。从目前汉化的游戏画面来看，字体显示很舒服，专有名词的汉化也符合大家的习惯。但是HARD模式下的对话和剧情并没有完全汉化。





15日Crystal公布的汉化游戏还有任天堂的原创游戏《螺旋粉碎机》，目前补丁的进度是全文本汉化，BUG修正。在两款游戏发售后的短短的一个星期之内就完成全文本汉化可见天使汉化组的整体作战能力很强，而




且非常有效率。

19日Crystal再次发布了《游戏王GX》的全卡片全系统汉化补丁，效果没有完全翻译，剧情没有翻译。汉化游戏的画面不错，只是字体颜色和游戏中的背景颜色搭配有些欠妥。我们再次不得不佩服天使汉化组的高速和高效。




冯陈亮 游戏带给我很多快乐，它从小一直陪伴我成长。
读者资料 男，18岁，浙江省杭州市余杭区直街杨家弄34号，311121

软件 Software PLAY-YAN micro也玩彩蛋

任天堂发布的专门对应GBM的影音播放器PLAY-YAN micro中的彩蛋前不久被人发现，据其称发现了PLAY-YAN micro最新的路易版和女生版主题。方法：水管进去出来几次就可以，即按方向的上下。





软件 Software 媲美播放君的音质，超越M3电影卡的NDS最强多媒体播放器发布

MOONSHELL是日本达人开发的NDS专用多媒体播放器，目前最新版本是04版，拥有以下功能：

1、音乐播放，支持MP3/NSF格式。

2、视频播放，支持MOONSHELL专用的DVM格式。

3、图片浏览，支持Jpeg/BMP/PNG格式。

4、电子书阅读，支持TXT格式。



音乐播放：

其中的音乐播放功能最强，甚至一度让人产生了其音质达到播放君效果的错觉，而播放君是用Alphamosaic公司针对手机等便携式装置专门设计的“VC01PXX-ES2”专用解码芯片，播放效果好是不用怀疑的，可是MOONSHELL却只用了NDS的ARM9处理器就实现媲美播放君的播放效果，确实该赞！当然，仔细对比下来MOONSHELL当然没法真正赶超播放君。

支持的MP3有以下格式：

16kHz/22kHz/24kHz/32kHz/44kHz/48kHz

8kbps到320kbps

视频播放功能：

没错，用它就可以实现M3的全屏播放功能，在MOONSHELL文件夹内的dmvtools文件夹里，



用dmvenc.exe可以实现电影转换，将普通格式的电影转换成DMV格式，然后在NDS上播放，软件转换时有256×192分辨率的选项，但是好象暂时不支持，所以可以用128×96或者192×144的分辨率转换，目前效果不太好。

图片浏览：

现在就告别GBA的屏幕吧，240×160的分辨率看图确实有些郁闷，又因为稍有不足的3万2千色的显示能力，现在就投入256×192的大屏怀抱吧，26万色的靓丽可不是GBA用户所能感受的。

电子书阅读：

没错，可以看TXT的电子书，而且似乎超过1M的电子书也可以打开，还用手写笔来拖动。目前没有书签功能。

但是经人测试使用过程还是有些许小小的BUG，不过不影响程序的整体效果。



李坚辉	现在我只能用PC玩掌机游戏，不知何时才能真正地拥有一台掌机。
读者资料	男，17岁，广东省江门市新会区明兴路11号3座704，529100

硬件 Hardware 全球最强的PSP周边——NEO-MS 3in1 PSP pad

10月20日得到NEOFLASH内部资料，NEOFLASH即将发售名叫“NEO-MS 3in1 PSP pad”的周边，详细资料如下：

NEO-MS 3合1 PSP pad 最终性能特性

存储功能:

1、可以用任意SONY记忆棒引导。

2、可以像标准Sony记忆棒一样的使用SD/MMC 或 CF/微型硬盘。(注意，这个是可选附件，存储卡或者微型硬盘不包含在包装内)

3、SD/MMC/CF/MS 自动检测自动运行，即插即用。

4、最大支持4GB的容量。

5、能透过标准USB数据线在PC和PSP间交换数据，支持直接用PSP使SD/MMC/CF/MicroDrive/MS。

6、内建PSP，准备/繁忙/空(NULL)，3种状态指示。

电池特性:

1、采用 4 pcs AA Ni-MH 充电电池。(电池可以用镍氢或普通电池)

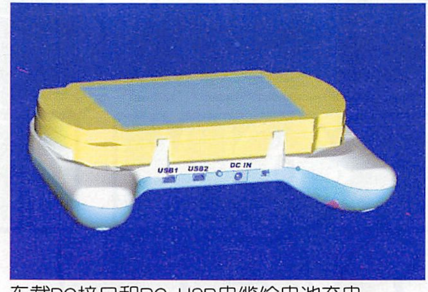
2、内建充电并会显示在LED上。

3、内建电池模式切换，能选择镍氢电池电池或者普通电池。

4、内建强制满负荷模式，能强制满负荷运行而不理会还有多少电力。

5、无穷的镍氢电力支持(目前是3900MAx4)。

6、多种DC输入方式，可用PSP的DC接口、车载DC接口和PC USB电缆给电池充电。



PSP Pad 功能:

1、抗震。

2、内建汽车支架,能在汽车上方便的使用。

3、工学设计，让你像用PS2手柄一样舒适的使用PSP。

4、使用4 PCS AA 普通电池或4 PCS 镍氢充电电池，作为PSP的备用电力。(可选件，不包含在包装内)

5、内建智能镍氢电池充电系统，完整的电池保护和在12小时内快速满充。

6、内建电池充电和LED显示。

该产品预定售价99美元，发售时分为SD/MMC转PSP与CF/MicroDrive转PSP两种版本，每种版本只对应一种接口，也就是说SD版只支持SD/MMC卡，CF版只支持CF/MicroDrive，选择时可以按照自己手里的存储卡类型来做决定。

硬件 Hardware 液晶屏幕保护贴

为了迎合GBM的发售，各大游戏外设厂家自然不会放过这个赚钱的大好机会。UGAME公司发售的GBM液晶屏幕保护贴是2枚装，可以很方便地贴在GBM的表面。在粘贴前需要使用产品附送的拭布将屏幕弄干净，不能留有污垢，如果在粘贴过程中产生气泡，可以利用产品附带的卡片轻轻地将气泡刮去。

贴膜的透光性很好，贴附在GBM屏幕表面也可以将屏幕的内容看的很清楚。

ゲームテック公司也为GBM专门制作了屏幕保护贴膜。采用更先进的技术使贴膜更薄更透光。同样是2枚装，但是将不会附送卡片和拭布。售价525日元。

各种GBM贴膜一拥而上，各商家则各自发挥自己的特色吸引不同的消费者群，这不，CYBER フルフェイスシート也推出了自己开发的GBM专用屏幕贴膜。和之前的两款不一样的是贴膜可以覆盖整个GBM的外表壳。3枚装，售价600日元，但是却附送刮卡和拭布。

谈到外设，大名鼎鼎的HORI怎么能放过这个大好机会呢？HORI版GBM贴膜以525日元的价格发售了。同样是覆盖了GBM整体的面板。虽然只有1枚，但是却可以反复使用。内附送一块擦拭纸。

张航	看了口袋大赛后才知道自己的PM多么弱小，望洋兴叹啊！
读者资料	男，13岁，广东省惠州市下角中路26号机械厂宿舍10栋101，516000

GBA游戏ROM HACK入门篇



文／广州游戏小组 白河愁

责编／天意

本期我们请到了国内模拟界的前辈白河愁先生讲解他HACK ROM的经过，之前虽然我们也有过不少HACK相关的文章，但是都只是涉及到这个技术的一个皮毛，而且也不够专业。白先生以他多年积累的程序员的经验来教授此项技术自然是最好不过的了，也是合情合理的。经过了这么长时间的摸索，国内的破解和模拟技术总算是有了长足的发展，至少可以和老外们有得一拼,自然也少不了如白先生这样的高人的努力。之前有个被其HACK过的《恶魔城晓月》,尽其所能开发了游戏的可玩性，大大延长了游戏的时间。大家可以去白先生的个人主页下载试玩。下面就由白先生开讲。

经常会有人问我，怎么去修改游戏ROM，这个问题自然不是三两句话就可以说清楚的，所以特以GBA游戏为例，特撰此文。

要修改一个游戏的ROM，一般都要遵循以下几个步骤：

1.找到游戏的某个内存地址。首选YDMIS的EMUCHEAT（YDMIS是EC的制作者），其搜索功能极其强大，而且本身也带有一大堆作弊码，可以免去许多繁杂的手续。但EC找出来的地址需要稍微转换一下，比如$12DEB一般应该为$2012DEB，因为GBA可用的内存是从$2000000开始算起的。（也有某些是从$3000000开始算起的，当你在$2000000找不到的时候不妨试试$3000000）



其次是我的GAMEBUSTER，不过目前尚未完工……（希望愁能将这个工具继续完成下去）

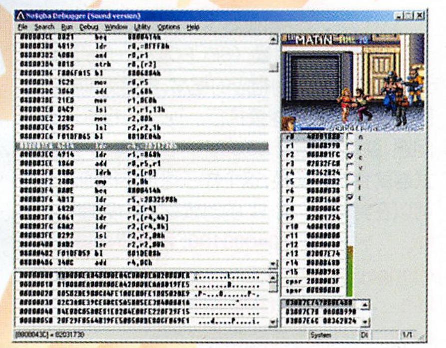
2.通过调试器找到读取或修改该地址的语句。调试器方面首选NO$GBA，因为其调试功能非常强大，其次的是BATGBA，VBA就算了,虽然可以看到程序，但完全无法调试，所以不推荐。（印象中有人开发了可以调试的VBA？）（编语：确实有VBA的DEBUGGER版）所以，自然要有点调试程序的基础，如果什么也不懂，就没办法了……跟改机战数据一样，高手是找数据结构（排除使用穷举法按排列找到的，一向不喜欢体力活），低手就只能把那些数据改来改去，高手不放出数据结构就没办法改了。数据结构怎么来的？就是跟踪和分析程序得来的！

3.修改上一步找到的语句，插入自己的程序达到修改目的。所以，要修改GBA游戏，就要对GBA的CPU ARM7的指令比较熟悉，如果完全不懂的话,本文也无需看下去了。程序需要一个汇编编译器，目前GOLDROAD算是比较方便的一个（虽然有不少Bug,将就着用吧）PS：

如果第二点的要求你达到了，这里也应该不成问题的。

以下以GBA游戏Double Dragon Advance (U).zip (CRC:d936b7e9)(双截龙)为例子，谈谈如何增加游戏中变换武器的功能。

1.用EC找到手中拿着的武器的地址，结果为$02037BA2，然后不断往其中写入数据获得武器的全部代码如下，$10小刀、$11棒子、$12鞭子、$13炸弹、$14流星锤、$15、斧头、$20油桶、$21石头、$30拐、$40双截棍。至此，搜索的全部事情已经做完，进入下一步。



2.地址找到了，如何切换武器比较好呢？按照惯例，我用SELECT键和L、R键互相配合切换。我们可以随便找一个地址（点一下NO$GBA的调试界面，会自动中断），可以看到原来的语句是：

```
ldr     r4, =#0x2031730
ldr     r1, =#0x868
```

这个两个是什么用的我们可以不管，只要看要它们的长度一共是4字节，那就行了。因为我们要插入的跳转语句也是4字节的。现在我们打开一个新的文本文件，比如叫dd+.asm，内容如下：

```
@thumb;中断插入
@org      0x080003ea;
ldr      r4, =#0x2031730;
ldr      r1, =#0x868
bl       change_weapon
@org      0x083e9cb0
change_weapon;此处为待加入程序部分
change_weapon_rts;原语句，照抄
```

```
2003-06-06  14:33    <DIR>          ms4
2003-06-06  14:33    <DIR>          cvnc
2003-06-06  14:33    <DIR>          nes
2003-06-06  14:33    <DIR>          shin
2003-06-06  14:33    <DIR>          test
2003-06-06  14:33    <DIR>          mario2
2003-06-06  14:33    <DIR>          Kirby
2003-06-06  14:33    <DIR>          knight
2003-06-06  14:33    <DIR>          mf
2003-06-06  14:33    <DIR>          kyo
2003-06-06  14:33    <DIR>          hya
2002-05-21  12:58            12,800 goldroad_add-on.exe
2003-07-10  10:05               173 1.asm
2003-07-10  21:48               216 1.gba
2003-07-13  21:16    <DIR>          mario4
2004-01-10  12:27    <DIR>          ddragon
2005-09-21  11:32               314 DD+.ASM
              32 File(s)     17,774,310 bytes
              17 Dir(s)   7,473,905,664 bytes free

E:\GBA\asm>goldroad dd+.asm

assembled successfully!

E:\GBA\asm>
```

```
ldr     r4, =#0x2031730
ldr     r1, =#0x868
bx      lr
```

0x080003ea 是我们程序的插入点，0x083e9cb0则是ROM中空闲的地方，然后我们用GOLDROAD编译此程序。

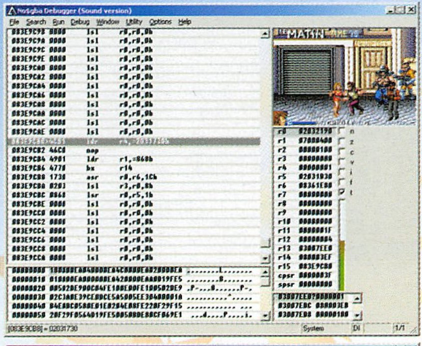
编译成功后，我们会得到一个dd+.gba一共4,103,364字节的文件。我们用任意一款16进制编辑器打开它（下文将采用WINHEX），并且把原ROM也打开，来到0x3ea和0x3e9cb0这两个地方，把dd+.gba中不独立为00的内容复制到原ROM中。然后用模拟器打开修改之后的ROM，随便玩一下，来到地址0x080003ea，可以看到跳转已经变成：

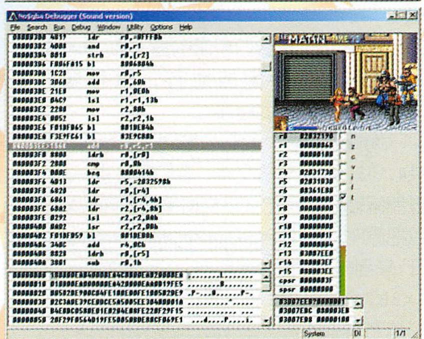
```
bl      $83e9cb0
```

按一下f7跟进去，就能看到如右图：

可以看到已经正确跳过去了，原来两个语句中间被插了句NOP，这个没关系，是编译器的修正所导致，不影响使用。按F7直至bx r14执行完毕，就发现程序已经跳回插入点了。

然后运行一下游戏，感觉没问题的话（不死机，自动复位之类），我们的插入点就没问





题了。也就是说现在就可以随意加入自己想要的功能了。

3.既然要加自己的功能，首先要弄清楚GBA的内存结构。其中按键端口在0x4000130，负责上下左右AB、SELECT、START，0x4000131则负责LR，按照2进制，如果为0，则代表该按键已按下。那我们只需要把这个端口的值读出来，就可以知道当前按键的状态，然后判断这个状态，作相应的功能了。另外既然是自己做的作品，更应该加上自己的标记（俗称INTRO），除了图片以外最好还要有音乐，反正ROM有空位的话就不怕。

现在来看看判断Select键的程序

```
change_weapon;判断是否按住SELECT
change_weapon
ldr        r4,=$04000130;按键寄存器
ldrb       r1,[r4,#0x0];读入
tst        r1, 0x4;判断是否 Select 键
bne    change_weapon_rts ;不是的话则跳回去
```

因为 Select 键是在第3位，所以要判断是否0x4。

判断完了 Select，就到 L 和 R 了。

```
ldr          r4,=$04000130; 按键寄存器
ldrb     r1,[r4,#0x1]; 读入
tst      r1, 0x2; 判断是否 L 键
beq      change_weapon_L;L 键处理过程
tst      r1, 0x2; 判断是否 R 键
beq      change_weapon_R; R 键处理过程
bne      change_weapon_rts ; 否则就跳到出口;
L 键的处理过程
change_weapon_L
b        change_weapon_rts;返回出口;
R 键的处理过程
change_weapon_R
b        change_weapon_rts;返回出口
```

这样具体架构就做好了，当同时按下 Select + L 或者 R 的时候（SELECT+L+R一起按是无效的），就会跳到相应的程序，执行完毕后就会跳回原来的程序继续执行。现在的程序还有点问题，就是当按住 Select + L 或者 R 的时候武器就会疯狂切换，这个样子可是不行的。我们可以在判断 L 或 R 的时候做点小处理：

```
ldr          r4,=$04000130; 按键寄存器
change_weapon_LR
ldrb     r1,[r4,#0x1]; 读入
cmpb     r1, $ff;判断是否没按下
bne      change_weapon_LR;否则就重读
```

然后就是武器切换的程序了，由于篇幅关系，就不做容错处理了，各位读者有兴趣可以自行添加。

```
L 键的处理过程
change_weapon_L
ldr      r4,=$02037BA2;当前武器地址
ldrb     r1, [r4,#0x0]
sub      r1, r1, #0x1;武器 - 1
b        change_weapon_rts ;返回出口
R 键的处理过程
change_weapon_R
ldr      r4,=$02037BA2;当前武器地址
ldrb     r1, [r4,#0x0]
add      r1, r1, #0x1;武器 + 1
b        change_weapon_rts;返回出口
```

现在程序基本上没问题了。但是我们的程序使用了 r1 和r4这2个寄存器，所以要在使用之前应该先用 push 入栈保存一下，但这里为什么不用呢，因为刚好原来语句是为r1和r4赋

孙水晶	GBM长得好漂亮啊，真让人流口水，可惜只能看。
读者资料	女，17岁，辽宁省盘锦市辽河油田实验中学高中部高三八班，124010

值，也就是说他们原来的值是没用的了，所以就可以省略啦！

现在就只剩下标题画面和音乐了，插入地址很好找，见图。

先解释一下这个结构，０－３是ＧＢＡ的起始执行地址，４－２Ｆ是任天堂ＢＩＯＳ的

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
8000000h	Start Address															
8000010h	Nintendo Logo Character Data (8000004h ~ 800009Fh)															
8000020h																
~	~	~	~	~	~	~	~	~	~	~	~	~	~	~	~	~
80000A0h	Game Title												Game Code			
80000B0h	Maker Code		96h	Main Unit Code	Device Type	Unused (Fixed) Data							Game Version Number	Complement Check	Check Sum	

标志，这里是不能被更改的，否则就不能在ＧＢＡ上执行。Ａ０－ＡＢ是游戏的名字，ＡＣ－ＡＦ是游戏的代码，Ｂ０－Ｂ１是生产商的代码，BC的值为９６ｈ，是固定的。Ｂ３是主单元代码，Ｂ４是设备代码，Ｂ５－ＢＢ是未用部分，ＢＣ是游戏版本号，ＢＤ是补充版本号，而最好的ＢＥ－ＢＦ则是游戏的校验和。说了这么多，其实只有开始的４个字节是对我们有拥戴。所有ＧＢＡ程序都是由０ｘ０８０００００００开始执行的，由于ＧＢＡ是３２位的，而默认使用的是ＡＲＭ模式，那么换句话来说初始执行地址就是０ｘ０８００００００－０ｘ０８０００００3一共４个字节。一般为　Ｂ　０ｘ０８００００Ｃ０（反汇编代码为２Ｅ　００　００　ＥＡ），我们就要从这里入手。

代码也简单：

```
@arm
@org     0x08000000
b        intro
```

不用去恢复什么，由于篇幅问题，就不能写出如何去加 Intro 了，执行完自己要的代码后，只要

```
b       0x080000c4
```

返回 GBA 游戏的开始地址就没错了。这里附上一点具体代码：

```
@arm   ;使用 ARM32位代码;
INTRO  ;有，符号后面为注释
@org      0x08000000  ;修改第一个语句
b         bdraw ;跳到BDRAW这里
;INTRO
@arm
@org      0x08619170
```

我想大家应该开始懂了吧？还是不懂的话，我来总结一下，要给GBA ROM加INTRO，只需要：

1.找到ROM 末尾的空位，多为00或者FF连续一大片的。并且找到的地址要是偶数（跟GBA的寻址有关系，反正偶数一般就不会错）

2.复制我以上的一大段代码，把

```
@org      0x08619170
```

改成

```
@org      0x08你找到的地址
```

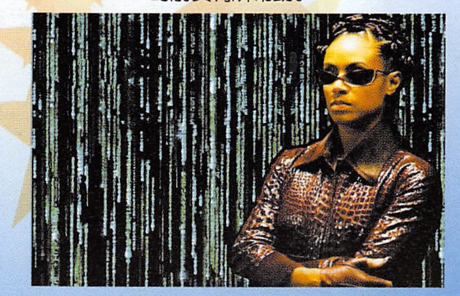
3.制作好240x160 256色PCX格式的图片以及，11025(这个可以改，把程序中的11025改成你想要的频率)立体声，8位的WAV文件，然后把这2个文件转换好，生成3个文件。（一个图像BIN，一个调色板PAL，一个声音BIN）然后把程序中

```
PICDATA
@INCBIN byapic.bin ;这里为转换后的图片文件
PICPAL
@INCBIN byapic.pal  ;这里为转换后的图片文件的调色板
soundsample
@incbin music.raw ;这里为转换后的声音文件，
```

采样率为11025，立体声，8位的文件名改为你生成后相应的文件名，再编译一下程序。

4.把编译好的代码复制到GBA文件里。（编语：目前大部分加INTRO的软件都没有自行编写程序来的有效。）

这样大功告成了！希望本文对各位想学HACK ROM 的朋友有所帮助。



HH	语文课上：偷偷地我玩NDS，我偷偷地欢笑，老师使我暂别NDS。
读者资料	女，16岁，广西省梧州市富昆一路民坊里42号，543002

NEOFLASH再袭——GST Universal Patcher评测

众所周知，NEOFLASH贵为全球首款NDS烧录卡，在全世界范围都受到大家的关注，当时一套NEOFLASH可以说是许多烧录卡爱好者梦寐以求的宝贝，不过鉴于NEOFLASH发售初期价格较高，所以大多数人都无缘接触它，到了后来，国内的GBALINK和SuperCard以及电影卡都发布了NDS烧录卡，这些卡价格比NEOFLASH有优势，同时功能更多，所以国内的玩家目前都把注意力放到了国产烧录卡上去了，而NEOFLASH最近却发布了一个极其实用的程序——GST Universal Patcher，该程序能够让NEOFLASH以及XG FLASH这两种烧录卡烧录CLEAN版ROM，同时ROM兼容度高达99.5%！在许多烧录卡还在为诸多NDS ROM无法兼容而头疼时，NEOFLASH就率先支持了127款CLEAN ROM，这无疑是NEOFLASH对其它烧录卡绝好的反击！

上期给大家介绍了NDSPATCH这个软件，它能够给CLEAN版ROM打补丁，将其变成GBA文件，从而使得普通GBA烧录卡都可以运行NDS游戏，这个软件的出现可以说为烧录界带来翻天覆地的变化，首先是独特的设计思路让GBA烧录卡发挥余热，让广大GBA烧录卡玩家不用再次投资就可以玩上NDS游戏；再次，NDSPATCH能够支持大多数的CLEAN版ROM，甚至于某些烧录卡官方软件都没法很好支持的游戏用NDSPATCH能够完美地运行！毫无疑问，NDSPATCH给了众多烧录卡厂家非常重要的启发，为什么今天在介绍GST Universal Patcher





的时候要提到NDSPATCH呢？因为在NDSPATCH发布不久，各大烧录卡厂家也更新了自己的烧录程序，GBALINK发布的新版程序支持JSS等原本无法运行的游戏，电影卡也发布了G6/M3的CLEAN版ROM转换软件，NEOFLASH的GST Universal Patcher也是在NDSPACTH发布之后才推出的。当然，单纯地依靠软件发布时间来猜测是很不科学的做法，实际上无论如何都可以得到一个结论：这些烧录卡厂商都从NDSPATCH上得到启发，从而使得自家的烧录程序更加完美，烧录卡能够运行更多的ROM，对于用户来说，这是好事，而GST Universal Patcher推出后NEOFLASH支持了如此之多的游戏，这也是最好的证明！

要使用GST Universal Patcher，首先得具备一定的硬件条件。当然，烧录卡是必备的，作为专为NEOFLASH设计的软件，其它的烧录卡可是没法享用的哟，不过XG FLASH是个例外，因为NEOFLASH本来就和XG2005一样的硬件构造，XG和NEOFLASH通用GST Universal Patcher在情理之中。目前已经知道了XG2005（又称XG2TURBO2005）能够和NEOFLASH一样支持GST Universal Patcher，至于XG1以及XG2LITE由于手头没有卡带，所以没法评测，但是XG1是和EZ FLASH构造一样，所以可以排除，XG2LITE是在XG1以及XG2TURBO之间开发的，硬件构造也很独特，那肯定也不能使用GST Universal Patcher。总而言之，如

王应文　人的一生要做的三件最重大的事件——学习、工作、还有游戏。
读者资料　男，22岁，湖北省武汉市武昌区洪山路2号省科教大厦E座1楼，430071



果手头有XG2005，就相当于免费拥有了一块兼容性最好的NDS烧录卡。不过除了GBA烧录卡之外，还需要准备一个PASSME设备，上期也给大家提到了这一点，玩家可以翻看上期NDSPATCH的文章，但是有一点需要强调：NEOFLASH/XG并不是只能使用MAGICKEY，其它厂家的PASSME都可以使用，包括SPRITEKEY、PASSKEY、SUPERPASS、EWIN PASS等，所以大家选择一款小巧便携的吧。

GST Universal Patcher的使用也与NDSPATCH类似，下载最新的版本到电脑里，解压之后有四个文件，主程序是gstpatch.exe,然后还有一个数据库文件ndsromdb.gst，其它两个就是帮助文件，不用理会。实际上数据库文件ndsromdb.gst就包含着GST Universal Patcher可以转换的ROM数据，也就是说GST Universal Patcher转换ROM要看ndsromdb.gst的“脸色”行事，如果ndsromdb.gst不包含某个ROM信息，那么这个ROM就不能转换，这时候就只有等待NEOFLASH小组（实际上应该是Golden Sun Team）发布最新版的数据库了，目前GST Universal Patcher的最新数据库版本是“V3.1.051006”，一共支持127个CLEAN版ROM，这127个ROM是经过NEOFLASH小组逐一测试的，每一个都能够保证正常运行，倘若你转换的ROM无法运行，那么该ROM必然是BAD DUMP，或者该ROM没有在ndsromdb.gst数据库内。

将需要转换的ROM拷贝到GST Universal Patche文件夹内（确保该目录内有ndsromdb.gst文件），然后将ROM拖拽到gstpatch.exe上面，这时候会出现一个DOS窗口，上面会显示出ndsromdb.gst的数据库版本，如果待转换的ROM在数据库内，那么就会显示ROM的CRC32、ROM的名称，存档类型，转换时间视ROM大小而定，一般256M的游戏拖拽进去马上就可以转好，根本不用等待。如果待转换的ROM不在数据库，那么软件会提示：“CAN‘T VERIFY THIS NDS ROM! Please update nds rom db。”那么我们就只有等待官方发布新版的转换软件了。

转换后的ROM一共有两个版本，分别是GBA_SAVE版和NDS_SAVE版，两者的区别在于GBA_SAVE版将存档保存在GBA烧录卡中，而NDS_SAVE版则将存档保存在NDS正版卡里。在烧录的时候大家要注意选择自己适用的版本，当然一般情况下都选择GBA_SAVE版，除非某些GBA_SAVE版不能存档，那么再选择NDS_SAVE版也不迟。烧录程序当然还是用NEO Power Kit,不过目前NEOFLASH还是不支持合卡,所以大家在烧录时要先运行“NDS MODE”以便使用单卡模式。

笔者本次特意选择了最新发布几款游戏如美版《恶魔城》、《超执刀》、《FIFA2006》等，结果在XG2005上运行完全正常，而且存档也没有任何问题，之前的ROM就不用测试了，因为NEOFLASH本身对GST版的ROM兼容性都很好，当然，之前NEOFLASH支持新游戏速度慢的历史就将被改写了，实际上除了最新出的游戏如美版《逆转裁判》等以外，就只有《口袋妖怪-冲刺》不支持了。不过新游戏是可以用更新补丁来进行支持，所以NEOFLASH能够继续保持一流的游戏兼容性也在情理之中。现在我们就希望NEOFLASH小组能够与GST小组继续合作，加快GST Universal Patcher的更新速度，那么NEOFLASH/XG的用户才能够更快地玩上最新的NDS游戏。

此外,在评测中我们也发现，NEOFLASH/XG对FLASHME的支持也不错，大多数游戏都能够支持FLASHME启动（开机时同时按住XYAB键），所以嫌弃PASSME不美观的玩家可以将NDS刷成FLASHME，而且刷成FLASHME后玩NDS会省电一些哟！至于FLASHME的刷法，下期我们再探讨吧。

文/窗外不归的云　责编/天意

让PSP坐电梯上上下下的享受

大家还记得7月的时候曾经有人在网络上放出了这样的风声：PSP 1.51已经成功通过软件破解降级成1.50版本。之后网民蜂涌去测试。但是得到的结果却是只能在PSP本体的版本显示里出现1.50版的显示字样，但是一些自制软件还是不可使用，也就是说这种所谓的降级方法只是一种自欺欺人的做法，并没有起到实际的作用。大家感觉到了一种被欺骗的感觉。之后一次又一次地出现降级方法的谣传，每次都有很多人去测试，结果都是报着一颗失望的心离去。随着1.50版的破解和2.0版PSP的到来，人们纷纷将PSP 2.0不能降级破解信息传播开来，于是1.0版的PSP一时被抢购而空，1.50版的PSP成为了人们最后的选择，也成为了JS们炒作的焦点，1.50版的PSP从1800元左右的价格迅速炒作到了2100元，甚至还有继续上涨的势头，但是国庆节期间PSPDEV小组的一次活动彻底让JS们为自己的贪婪付出了代价。



国庆假期的第二天DEV小组如同之前约定的那样在PSPUPDATE站放出了PSP2.0降级至PSP1.50的方法。经过国外玩家和国内玩家的大量测试，证实了其真实性，随意升降版本成为了现实。当然是经过了很多的牺牲者才成功的，不知道有多少玩家的PSP甚至成了板砖。国内游戏店的BOSS们也纷纷降低了PSP1.50的价格，并提供了收费降级的服务。好了，闲话不多说了，下面来看看如何才能降级，如何安全地降级，实现我们所谓上上下下的享受。



① 目的

本文的目的在于指导大家安全地将高版本的PSP降级到1.50版。只要按照笔者的说明做是不会有任何问题的，如果出了问题的话请详细检查操作步骤是否符合。当然我也相信大家不会这么轻易地就能将PSP降成板砖的。



↑不想您的PSP变成地上的板砖吧，看下文就行啦！

② 前期准备



1、请确认机器的编码是否为PSP1006，PSP1007，如果是这两种编码的PSP为香港版和台湾版/韩国版，基本没有降级成功的希望。而美版和日版的主机包括最新的白色版PSP2.0则可以降级成功，具体原因不明。

2、PSP的版本没有升级到2.10版或者2.50版。因为这个降级方法只对2.0版PSP起作用，更高版本的破解需要等待更新的降级方法。

陈昱东 游戏是玩不完的，只玩自己最喜欢的。
读者资料 男，20岁，广东省湛江市赤坎区海母路27号，524043

3、请确认PSP的版本不是1.0版，因为1.0版PSP没有必要一定升级成2.0版再降级成1.50版。1.0版本身就能很好地运行一些非官方软件。

4、确认主机内没有UMD碟，且已经插入一根空余空间32M以上容量的记忆棒。

5、确认电脑和PSP可以正常联接。

6、无论电池是否充满电，都要将PSP的AC电源接到主机上，并放入电池。具体原因参看后文。

7、事先需要下载SONY官方提供的2.0版升级程序和1.50版升级程序。

8、需要事先下载PSPDEV提供的破解程序包。



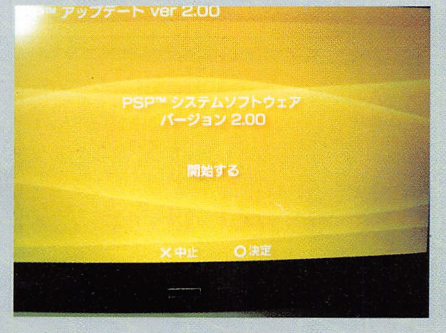



1、将PSP的AC电源接上主机，如果不接上，后面进行的操作将无法完成。

2、使用PSP自身的指令格式化MSD记忆棒，而不要使用电脑上的格式化指令。以确保MSD的根目录下有一个名为PSP的文件夹，其下还有许多其他的子文件夹。

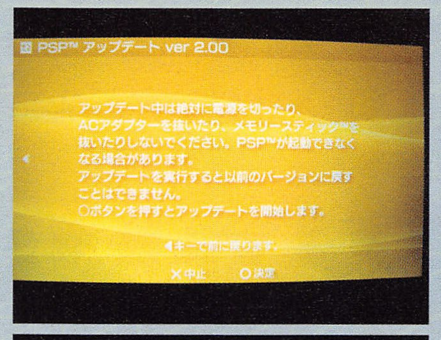
3、将PSP联接上的电脑，解压缩SONY官方的2.0升级包，将EBOOT.PBP这个文件复制到GAME下的UPDATE文件夹下。（UPDATE文件夹需要新建）

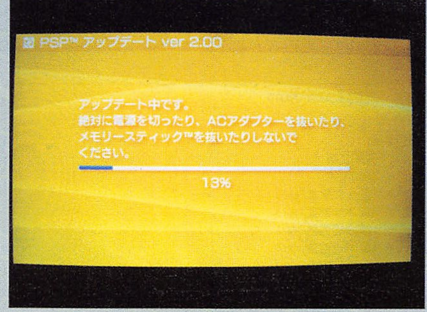
4、那么再次打开PSP，可以在存档管理的下面一栏看到PSP升级2.0的图标，点这个进入后会出现升级内容的阅读提示报告。稍微阅读一下就按〇键执行程序。你会等待1分钟左右的升级程序完成，中途的蓝色进度条就是显示安装进度的。好了，至此，我们升的过程已经完成了，下面就要开始降了。（之前如果没有接上电源的话，系统会无法升级，并有提示接驳电源）



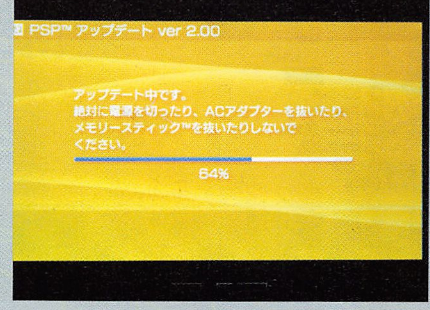


↑如果没有将电源接驳PSP就会出现这样的提示。





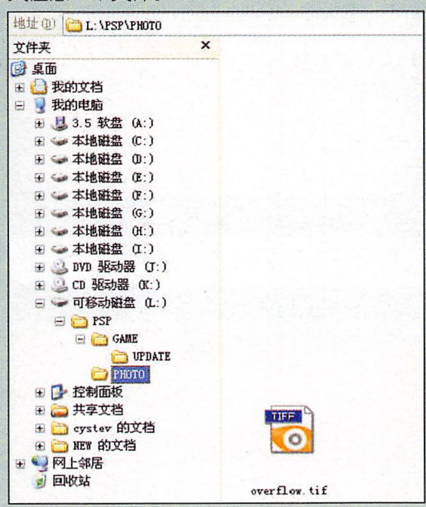
↑能够正常升级2.0时才会出现的进度条。



某读者	玩的就是画面，希望游戏厂商们能在画面的制作上多下些工夫。
读者资料	男，18岁，天津市河北区志成道志成中里(13号大院)17门4-1-1，300230



5、将破解压缩包downgrade.rar解压，会得到两个文件以及一个名称为PSP的文件夹。这些都是很关键的部分，不可将其位置打乱或丢失任意一个文件。



6、将PSP通过USB线联接上PC，使用PC的格式化指令将MSD重新格式化一遍，并将刚才解压缩的所有文件都复制到MSD的根目录下。如果中途出现是否覆盖的提示，一率都接受，全部覆盖。这样MSD的目录就会呈现这样，如果不是请检查以上的操作步骤：

ms0:/h.bin

ms0:/index.dat

ms0:/PSP/PHOTO/overflow.tif (一张黑色的图片)

ms0:/PSP/GAME/UPDATE/EBOOT.PBP (1.50 Firmware的升级程序)

7、完成以上步骤后，进入PHOTO，并查看图片overflow.tif，这样可能什么都不显示就直接重启，也有可能屏幕突然全黑并显示出几行乱码，我们且不管这些是何原理，但是一定要保证进入黑屏画面看到乱码。然后等待30秒以上将PSP完全关闭。然后重新开机。

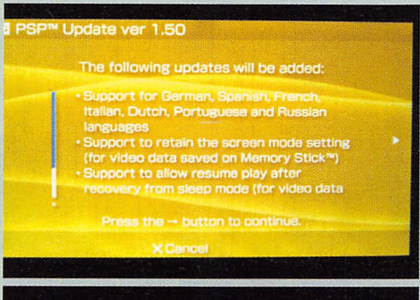


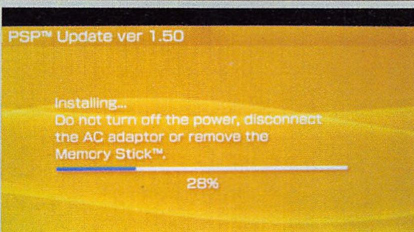
↑黑屏的同时出现乱码的画面，和本人的WINDOWS XP蓝屏报错时很像哦。

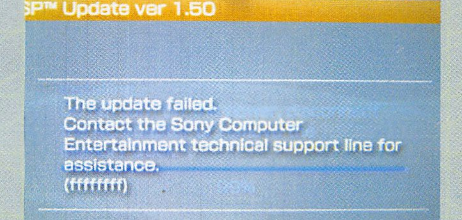
8、重新开机后你会在MSD的根目录下发现一个新的文件——index.dat.bak。根据开发者的话这个文件其实是2.0版固件的备份。如果做到了这一步，那么恭喜您，已经快接近胜利了。



李光英	每款游戏都凝聚着许多人的思想与心血。
读者资料	男，18岁，河北省秦皇岛市北戴河区北京理工大学秦皇岛分校预科(1)班，066100







↑升级1.50时仍然会再次报错，这是正常的。

9、重新移动到记忆棒管理画面，应该出现1.50升级的程序，查看完升级程序的内容后，点确定，进行升级，当进度条进行到99%左右的时候会发生错误，这正是降级的关键一步。等待20秒后将PSP完全关机。

10、重新开机，这时还会出现一个错误提示，等待20秒后完全关机，然后再重新启动，

• Einstellungsinformationen defekt. Drücken Sie ○ zum Reparieren und um die Standard-Einstellungen wiederherzustellen.
• Setting information is corrupted. Press the ○ button to repair and restore default settings.
• La información de configuración está dañada. Pulse el botón ○ para reparar y restablecer los ajustes predeterminados.
• Les informations de configuration sont endommagées. Appuyer sur la touche ○ pour réparer et rétablir les paramètres par défaut.
• Le informazioni di impostazione sono danneggiate. Premere il tasto ○ per riparare e ripristinare le impostazioni predefinite.
• De instellingsdata zijn beschadigd. Druk op de toets ○ om de standaardinstellingen te repareren en te herstellen.
• A informação de definições está corrompida. Prima o botão ○ para reparar e restaurar as definições padrão.
• Данные о конфигурации повреждены. Для восстановления стандартной конфигурации нажмите кнопку ○.
• 設定情報が破損しています。○ボタンを押すと修復作業をして工場出荷時の設定に戻します。

表示言語を選択してください。
Italiano
Nederlands
Português
Русский
日本語
→キーで次へ進みます。

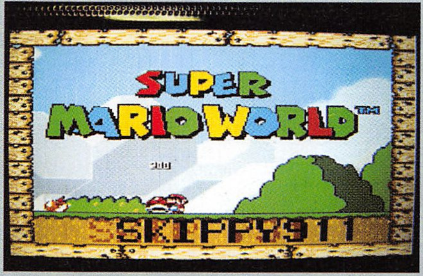
这时您会发现PSP如同刚购入时一样出现提示输入姓名、时间、语言的界面，设定完毕。

11、进入PSP本体查看版本号，发现已经降级成为1.50版了。原先2.0支持的浏览器和设置墙纸功能完全消失了。欢呼吧，已经降级完成了。



↑重新启动机器查看版本号，已经成为1.50了。

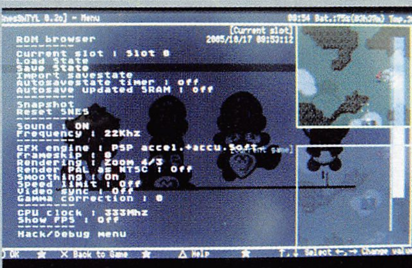
12、为了验证降级的完整性，将一些PSP用模拟器复制到记忆棒中并执行，如果可以正常运行，那么之后您的PSP就可以做之前1.52、2.0版想做而做不了的事情了。

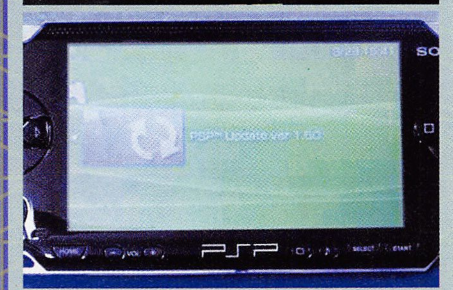




1、步骤8完成后查看PSP的版本，此时应该是1.0版，如果此时出现不了升级成1.50的信息，那么很可能降级失败，请重复之前的步骤。或者是1.50程序的路径设置不正确，请将1.50版







程序复制到UPDATE文件夹下。

2、降级的整个过程中必须将AC电源接驳到PSP上，而且电池的电量不要充得太满。如果电池的电量充满的话，刚一接驳电源充电指示灯就会熄灭而导致PSP升级时出现电源没有接驳无法升级的提示。

3、由于是完全降级，所以降级成1.50后再升级成2.0也没有任何的问题，再从2.0降级回1.50也可以，所谓上上下下的享受就是指这个了。当然也没有哪个玩家会无聊到没事就拿PSP出来降级后再升级再降级的。

4、PSP再升级时出现了错误画面不要按任何按键，等待20秒时间或者可以更长，然后再完全关闭，重启。

5、如果在执行以上步骤前没有在PSP光驱内置入了一张UMD光碟的话，PSP在重新启动后将直接执行UMD的程序而无法进入原本所要执行的程序。所以中途很可能出现一些不必要的麻烦而导致机器报销。

6、如果没有AC电源，使用外接电池盒或者外接充电电源也可以执行整个程序。

7、如果降级成1.50后使用其他程序改变本体的Firmware，比如非官方1.50中文版固件，产生今后不能升级的任何问题将由升级者本人负责。

8、PSP本是娇贵的大小姐，一旦降级失败而无法再启动的话，那么这台PSP就可以宣布进入坟墓了，拿去厂家也无法修复。所以在降级前请三思而行，如果出现不良后果，只能由玩家自行负责了。

5 升降电梯式的思考



从SONY将PSP正式放上电玩店的货架上的那天开始，PSP就一直纠缠在被破解->升级->再破解->再升级->在破解，这样的怪圈中。最具有开拓意义的是“HELLO PSP”这个小程序的诞生，从此揭开了PSP自制小程序的序幕，也启发了一大批破解者。而PSP1.50版的诞生则是SONY为了弥补PSP本身设计上的漏洞的，之后程序的开发者们继续破解，直到1.50版的PSP被PSPDEV小组正式宣布使用破损文件欺骗的方法绕开后，SONY才正式发布了1.51版之后紧接着发布了1.52版。很长一段时间，破解者们虽然成功绕开了UMD光盘的1.51和1.52版的限制，但是对于之前升级到此类版本的PSP还是束手无策，直到现在还是PSPDEV小组的高手将2.0版的降级成功了，虽然是从高版本的破解入手，但是却不是直接破解2.0使其可以玩其他非官方的软件，而是通过降级到1.50实现的，舍弃了2.0拥有的一些附加的功能重新回到1.50的基础上，可以说是一项退步，也可以说是一项进步。然而我们也可以





↑安装了SFC模拟器，运行《最终幻想6汉化版》。

看到SONY对此的积极反应是短短的两周内连续发布了2.10版和2.50版升级程序，甚至还流传出专门对付破解了的PSP的专门病毒，虽然SONY不承认是其制作的，但是大家都会这样联想吧，对自己拥有极大好处而对玩家没有任何好处的东西不大可能是业余玩家制作的吧。实际这其中的个中原因谁又说的清楚呢？

作为我们玩家最重要的就是玩游戏，如何更好地玩到游戏厂家带给我们的欢乐就是我们需要做的，而对于厂家和破解者之间的矛盾，我们只需要观看就行了，并不支持任何一方，看，就够了，然后获得我们需要的。





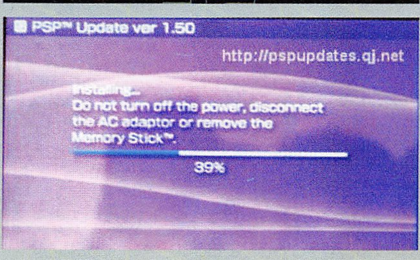
众多的PSP用软件的诞生将PSP从一个专业游戏掌机的立场上重新定义成了一个附带了UMD电影游戏功能的掌上PPC。从而和专攻游戏的NDS站在了不同立场上，也没有了强大硬件机能的优势。

今后PSP是否会听从SONY的官方不停地升级，还是听从破解者不停地降级，都对玩家产生了深远的影响和是非常值得思考的一件事。（这次破解有国内高手指出是利用了电脑上常被黑客利用的内存堆栈溢出漏洞导致系统还原的）









文/马克　责编/天意



让PSP游戏

轻松一点，胜人一筹

PSP以其游戏的精美画面，多彩的功能吸引了大批时尚玩家。但是PSP游戏并不像GBA或者PS系主机一样拥有各种金手指和修改工具使游戏变得容易。像我们大部分的上班族玩家并没有太多的时间投入到一部长篇的RGP游戏中。如何使游戏更轻松，如何能更短时间通关呢？最近出了一款非SONY官方的PSP的工具软件，通过此软件可以将PSP游戏的内存轻易地导成标准游戏存档格式，也可以将存档重新导回到PSP的SAVEDATA文件夹下。（1.0和1.50版使用）那么凭借着我们修改游戏存档的经验是不是可以将PSP的游戏存档也进行修改呢？答案是肯定的。那么我们就来看看如何操作吧。

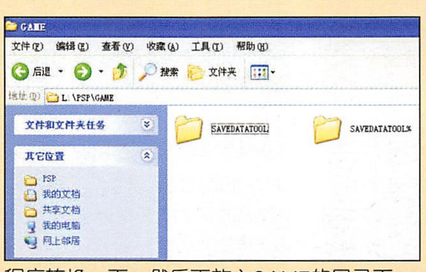
工具软件的名字叫SavedataTool，目前更新到0.11版。具有的功能只是导出/入存档。有这点就足够了。原来PSP的SAVEDATA文件夹下的存档并不是标准游戏存档，此存档经过了加密。一些数据一旦修改再开机就会显示破损存档。此工具的实际作用就是解密然后再把存档加密回去。

操作示例

我们以PSP的游戏《基连的野望》配合1.00版的PSP为例子详细示范一下操作步骤，（穷人买不起游戏啊）



首先将工具软件解压缩后复制到PS的GAME目录下，放置后的形式应该是这样的ms0:\PSP\GAME\SAVEDATATOOL\EBOOT.PBP，如果是1.50版的用户，需要使用KXploit tool这个工具将



程序转换一下，然后再放入GAME的目录下。

我们来对PSP存档结构进行一下小小的研究，一般存档可分为这样几个文件：

文件英文名	执行功能
SAVEDATA.dat	存档文件
data.bin	存档文件
icono.pnp	显示的小图标文件144x80像素
param.sfo	显示当前存档内容的info文件,无修改意义
pic1.png	背景图480x272像素
icon1.pmf	动态或静态的视频+音频文件
sndo.at3	单纯的音频文件,且比icon1.pmf优先



我们来测试一下各个文件的对应功能吧。

我的PSP中保存有游戏《死神》存档，此存档中包含了一个小音乐动画，其背景则是静止的一张图片，而且有很多字符压在背景图的上一图层。

联接电脑后发现它也有icon1.pmf 文件，

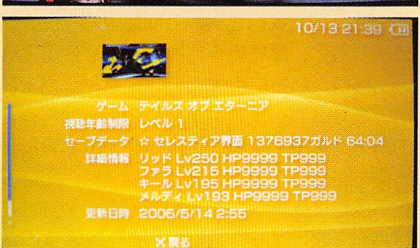
刘时甫 要把游戏变成自己生命的一部分，不要把自己变成游戏的一部分。
读者资料 男，17岁，安徽省安庆市光彩三期南京东路94号耀华电器，246003



那么动态的视频就是指的是这个么？为了验证，这里我选择替换法，将icon1.pmf 文件复制到《永恒传说》的存档目录下，替换原有的文件，（因为《永恒》的存档并没有动画和音乐）之后再断开连接，进入存档查看画面，查看一下刚才修改的《永恒》的存档，就会发现原先的静止小图片没有，代替的是《死神》的带音乐的小图标。

使用同样的方法将pic1.png 以及其他一个一个都替换成自己想要的图片，就可以DIY自己想要的存档界面了。





如果要修改存档的话，我们需要修改的只是data.bin文件。那么选择一个存档吧。《基连》在MSD卡中的存档是在文件夹ULJS000220000下的。我们将PSP联结上电脑后会发现ULJS000220000的目录下有ICON0.PNG，PARAM.SFO、SAVEDATA.DAT这三个文件，并没有其他多余的文件，很明显保存进度的只是SAVEDATA.DAT文件。进入游戏后查看此时的金钱和资源分别为：76400和69220，使用计算器换算成16进制数值为：012A70和010E64。使用工具ULTRAEDIT强行将此文件打开搜索012A70或010E64将无法搜索到任何数值，如果搜索702A01或640E01，也是搜索不到任何地址的。为什么呢？因为PSP的游戏存档将内存中的数据以一种特殊的压缩算法保存下来。普通的修改将无法起到任何作用，任意改动一个字节的数据保存然后再读档的话就会发现在游戏中报告存档破损的字样。

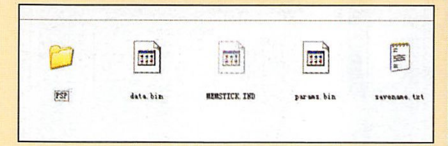
好了，我们需要在MSD的根目录下新建一个名字为savename.txt的文件，并在其中这样书写：

```
ULJS00022
0000
SAVEDATA.dat
```

这是将文件夹ULJS000220000拆开后的写法。第一行是文件夹名字的前九个字符，第二行是后面剩下的字符，最后一行是真实的存档文件的名称，保存，退出。

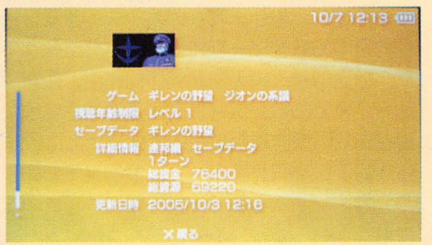
接着在PSP上运行savedatatool这个程序，出现黑色屏幕提示时注意观察，有按“×”和“○”的选择，其中按×是将存档破解并导出，按○是将修改完毕后的存档重新封装回去。所以我们在这里需要按×将存档导出来。正常运行后系统会自动退出到PSP的主菜单界面。

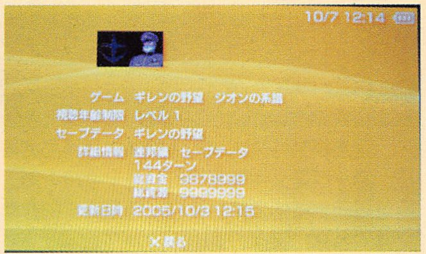
然后将PSP重新联结电脑，我们可以看到MSD的根目录上多了两个文件：params.bin和data.bin。大部分游戏的存档导出都是成为data.bin，params.bin并没有实际的效果。



好了，这次我们再使用ULTRAEDIT打开data.bin文件，可以看到里面的编码呈规律状排列。接着我们按ALT+F3搜索相关字节012A70，将可以找到唯一的地址656h，而观察金钱地址后面的那三个字节地址659h存放的正好是010E64。那么我们可以肯定此处就是真实的金钱和资源存放地址，三字节上的最大16进制数值应该是FF FF FF，但是因为这样的话换算成10进制数值就是16 77 72 15，但是实际游

戏中能显示的最大数值是09 99 99 99，显然是不行的了。所以此处我将其改成了98 96 7f，10进制中的数值就是09 99 99 99，接着将后面资源地址上的数值也修改成98 96 7f。保存，退出。





进入PSP的程序savedatatool中，看到黑色屏幕提示时按○键将修改后的存档重新导入ULJS000220000的文件夹下。完成后系统会自动退回到菜单画面。然后我们进入存档管理，这里可以看到图片中显示的金钱和资源数依然是老的资料，但是启动游戏《基连野望》进入后读取存档。哈哈，现在的金钱和资源真的是多得用不完了，随意挥霍吧。用完后可以通过以上的方法再次修改获得。



修改思考

RPG游戏无疑是最好修改的，那么ACT游戏呢。有些游戏的HP、能量等数值并不是可以直接查看到的数字，道具的存在也是不可查看的。有些游戏虽然可以直接查看到具体的数字，但是使用此工具导出存档一看，完全查找不到所要找的数字。比如《死神》战斗中的HP、《胜利十一人》队员的体力槽。如何修改？是不是束手无策了呢？让我们回忆一下动态修改GBA上的游戏时的经验吧。我们一般通过EC的低阶搜索“？、！、+、-、=”来缩小搜索的范围，最后锁定在唯一的一个地址上。低阶搜索的原理是什么呢，就是通过反复对比数据寻找异同。所以对PSP的存档修改我们也可以利用对比的方法查找。

举例游戏《三国无双》，首先我们可以确定要修改的对象，这里我选择的是甄姬姐姐，人物已经被我锻炼过几次，能力已经比初始时更强了。

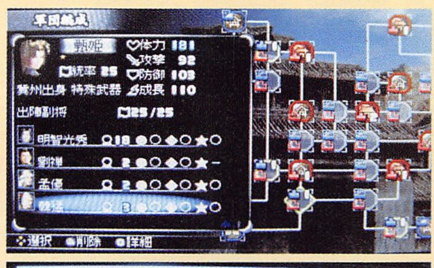


可以在人物选择画面查看到能力值分别为统率25、体力101、攻击92、防御103、成长110，将数字换算成16进制排列好就是：19、65、5C、67、6E。然后我们试着使用UE打开导出存档data.bin 文件，然后搜索19 65 5C 67 6E，无结果，再试着查找65 5C 67，结果出来了，只有几个地址，很好，我们快要接近答案了，记下地址。这次我们让甄姬去战场里打一仗，使其能力变化，然后再存档退出。接着使用工具导出存档，然后使用UE打开这个存档。再次使用UE的小工具，文件二进制比较，它会将指定的两个文本每个字节每个字节地进行比较发现不同的地方，并用蓝色标记出。OK，和之前记下的地址比较一下吧。应该只有一处地址是符合记下的地址的。我们将那些数值全改成C8吧。（C8换算成十进制就是200）保存，导回游戏。然后我们会看到一个超人姐姐诞生了。（很遗憾统率的数值是单独存放的）

值得注意的是战场中途记录的数据没有利用价值，因为选择好副武将后，副武将附带的能力也

孙广立 游戏是人生中的一块瑰宝。
读者资料 男，14岁，江苏省南京市白下区慧园街4号外贸楼312室，210001

会算到能力点去了。而偏离原来实际的数值。





我们还可以利用对比存档的方法，获得一个新的武将后而推算出全武将出现的代码地址，而将全武将和副武将修改出来。当然这得依靠经验的积累才能熟能生巧。



几点注意

1、本程序只针对1.0版PSP，1.50版PSP需要将程序转换后方可运行。1.50版以上的PSP将无法运行本程序。

2、修改存档并不能保证100%成功，比如《三国无双》中可以在导出后的存档中找到武将的能力资料以及战场上的武将能力，但是普通的修改会导致存档破损。所以这个程序并不是万能的。要配合其他工具使用。

3、修改前请将存档备份，切记切记。

4、有的游戏的导出存档在params.bin中，也有部分需要和data.bin一同修改。



5、无论是使用正版UMD还是将ISO复制到MSD上玩都可以通过此程序修改存档。

6、此程序的最高版本目前是0.11。

小结：目前网络上已经出现了很多修改后的PSP存档供玩家下载，我们不能排除其中是否有BUG的存在，不过大家多利用一下身边手头的工具进行游戏的修改还是很有意思的。



文/马克 责编/天意

PSP免引导方案

——UMD EMLATOR+HOOK=NO UMD?

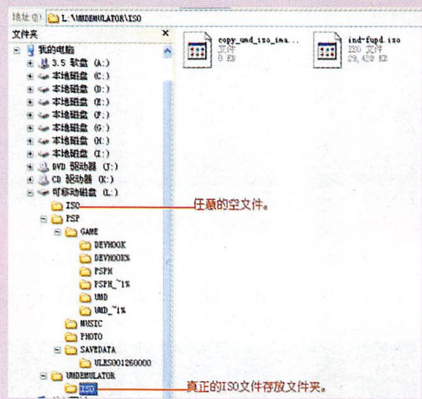
相信拥有PSP的玩家大都会使用PSP的MSD玩UMD ISO了吧。这样可以节省光驱的消耗度，还可以自由地在几个不同游戏之间切换,很方便。

相信每个经历过PS时代的玩家都有过这样的经历吧：天天玩PS，大约过了半载之后，PS读不出任何光盘，拿到游戏店去唯一的修理办法就是换一个全新的光头。但是请大家想一想，SONY会为PSP这款掌机提供可替换光头的服务吗？掌机的寿命也就2－3年，而如果使用的不是太频繁的话普通光驱的寿命也是2－3年。

使用MSD玩游戏可以算是最安全的方法，这样玩说不定若干年后PSP芯片烧毁报销了，却发现UMD光驱仍然可以旋转。但是有的PSP游戏在玩的时候一定得需要一张正版盘引导，而在使用引导盘的同时还是对光驱产生了消耗。还有的游戏则完全无法引导读取，没办法玩。如何才能真正避免使用到光驱，而又能玩到最新最好玩的游戏，自由程序者们为我们带来了新的希望。UMD EMLATOR工具发布了，这款工具软件可以直接模拟UMD光驱的运行，使使用HOOK工具玩MSD上的ISO游戏时，直接跳过检查，使其认为已经放入了正版光盘。

那么我们来看看这款工具到底如何配合HOOK工具使用的吧。首先在网上下载到UMD EMLATOR+ HOOK2.10工具整合包，解开压缩包后应该是三个文件夹：UMDEMULATOR 、PSP 、ISO ，将PSP联接PC，然后将三个文件夹这样排列（以1.50版的为准）：

```
ms0:\UMDEMULATOR\menu.bmp
ms0:\UMDEMULATOR\core.bin
ms0:\UMDEMULATOR\ISO
ms0:\ISO\
ms0:\PSP\GAME\PSPH _\dh_fep.elf
ms0:\PSP\GAME\PSPH _\EBOOT.PBP
ms0:\PSP\GAME\PSPH _\hookboot.elf
ms0:\PSP\GAME\PSPH _\hookboot.ini
ms0:\PSP\GAME\PSPH_~1%\EBOOT.PBP
ms0:\PSP\GAME\UMD _\EBOOT.PBP
ms0:\PSP\GAME\UMD_~1%\EBOOT.PBP
```

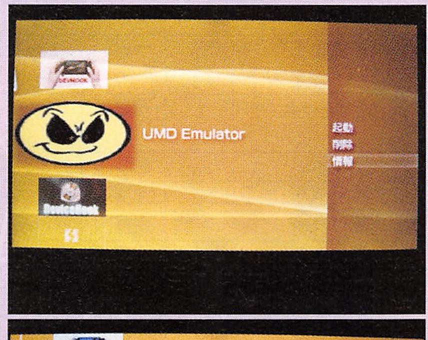


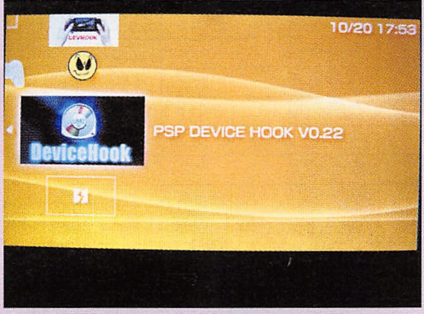
其中ms0:\UMDEMULATOR\ISO下存放的是真实的UMD ISO文件。ms0:\ISO\目录下则可以为空（如果单独使用HOOOK工具的话那么这里就需要存放真实的UMD ISO了）。

断开PSP与PC的联结，然后运行UMD Emulator 0.8，选择你想玩的游戏ISO，再运行DEVHOOK，star根目录下的ISO文件夹下的iso，但是实际上运行的是你用UMD Emulator 0.8选择的游戏。下图为UMD Emulator 0.8、HOOK0.21、HOOK0.22三



李彪 大学没有想象中的轻松。
读者资料 男，20岁，福建省福州市仓山区白湖亭下濂231号，350026





个软件在PSP中的显示图，0.21和0.22实际上并无太大区别，只是0.22增加了游戏的中休眠的功能而已。

这里有必要说明一下HOOK的功能，单独进入HOOK后会出现选择菜单让你选择游戏，下面会有英文的提示，按○为确定，△为取消，游戏中按L+R+HOME键为退出，游戏中按L+R+START为重新启动HOOK程序，选好ISO确定后还会进入一个选择界面。出现如下选择：

START：直接进入游戏。

UMD SELECT：重新选择UMD ISO。

LFLASH SEL：清理内存。

CPU CLOCK：进行PSP的时钟频率调整，可以选择的有66MHz、111MHz、222 MHz、333MHz。66MHz和111MHz和 222MHz是PSP原来的频率，如果选择333MHz则是超频让一些拖慢的游戏变的更快。

BOOT SELECT：选择从UMD引导还是直接运行不需要引导。

BOOT UMD TEST：测试引导的UMD是否支持。

EXIT：退出。

一般我们只需要直接按START进入就行了。对于一些运行拖慢的游戏一定得选择333 MHz，其他的就没有什么了。

（以下列表并不包含全部已经发售的psp游戏）

文/马克 责编/天意

PSP破解游戏列表

英/日文名	中文名	版本	容量
Heaven_Key_Earth_Gate	天地之门	rip版	468m
FIFA_Soccer_USA_PSP-YERSiNiA	fifa06	rip版	466m
Spiderman_2_USA_PSP-PGS	蜘蛛侠	rip版	446m
Tiger_Woods_usa_psp-noneedpdx	泰格伍兹高尔夫	rip版	473m
ATV_Offroad_Fury_USA_PSP-NONEEDPDX	沙滩机车赛	rip版	433m
Shutoku_Battle_Zone_of_Control	首都高	完整版	257m
Rockman_Dash_Hagane_no_Boukenshin_READNFO	洛克人Dash	完整版	302m
Need_For_Speed_Underground_Rivals	极品飞车 地下狂飙	rip版	233m
Metal_Gear_Acid_USA_PSP-LIGHTFORCE	合金装备	完整版	192m
Taiko_no_Tatsujin_Portable	太鼓达人	完整版	228m
MVP_Baseball	mvp棒球	rip版	301m
Dynasty_Warriors_JAP_PSP-DMU	三国无双(日)	rip版	125m
mnna_no_Golf_Portable_Coca-Cola_Special_Edition	大众高尔夫(可口可乐版)	完整版	430m
Sengoku_Cannon_Sengoku_Ace_Episode_III	战国大炮	完整版	163m
Tenchu_Shinobi_Taizen_JAP_PSP-DMU	天诛	完整版	280m
starsoldier	星际战士	完整版	42m
Hokuto_no_Ken_Portable_JPN	北斗神拳	完整版	137m
Tony_Hawks_Underground_2_Remix_USA	托尼霍克滑板	rip版	862m

江佳骏	如果索尼和任天堂联手，前者作主机，后者软件，那么天下的玩家可就幸福了。
读者资料	男，18岁，福建省龙岩市新罗区曹溪镇溪园A楼306，364000

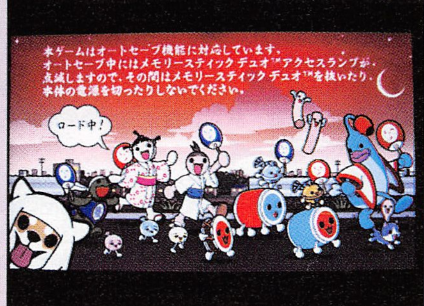
英/日文名	中文名	版本	容量
Popolocrois Story – Adventure of Prince Pietro (J)(Caravan)	波波罗古罗伊斯物语	rip版	331m
Wipe out Mobile Train Simulator Plus –	Wipe out	完整版	395m
Densha de GO (J)(Caravan)	电车go!	完整版	1.5g
Need_For_Speed_Underground_Rivals	极品飞车 地下狂飙	完整版	664m
Gretzky NHL 2K5 (U)(Dynarox)	冰球	完整版	74m
Bomberman Panic Bomber	炸弹人方块	完整版	64m
Ride Race	山脊赛车	rip版	346m
Nbastreet RIP	街头篮球RIP	完整版	336m
SCHOOL RUMBLE	喧嚣学院	完整版	1.1g
Tales_of_Eternia_JPN_PSP-Caravan	永恒传说	完整版	623m
Glorace_Phantastic_Carnival_KOR_PSP-PLAY	欢乐嘉年华	不明	61.5m
Soukyuu no Fafner	苍穹之巨龙	不明	401m
Vampire.Chronicle.The.Chaos.Tower	恶魔战士编年史 混沌之塔	不明	658m
WipeOut.Pure.	WipeOut	rip版	336m
Coded Arms	数码武装	完整版	184m
Gretzky_NHL_2k5_USA_PSP-Dynarox	美国冰球联盟	不明	146m
PuzzleBobble	泡泡龙	rip版	16.9m
Word_Puzzle_Mojipittan	拼字游戏	不明	不明
pgs-world_tour_soccer	世界足球巡回赛	不明	不明
Mercury_USA_PSP-NONEEDPDX	水银	不明	276m
Bleach_JAP_PSP-DEV	死神	不明	293m
Dead_To_Right_Reckoning_USA_PSP-YERSiNiA	脱狱潜龙	不明	184m
Untold_legends_USA-PsP-DEV	无名的传说 刀锋兄弟会	不明	815m
Generation_of_Chaos_IV_Another_Side_ JAP_PSP-PLAY	新天魔界	完整版	885m
Lumines.USA	Lumines	不明	320m
The_Legend_of_Heroes_A_Tear_of_Vermilion_ JAP_PSP-PLAY	英雄传说 朱红之泪	完整版	718m
Jitsuwa Kaidan-Shinmimi Fukuro	实话怪谈 新耳袋怪谈	完整版	459M
Mobile_Suit_Gundam_Gihren_no_Yabou_Zeon_no_Keifu	基连野望	RIP版	450m
Astonishia_Story_KOR_PSP	阿斯特尼西亚传说	rip版	145m
Minna_No_Golf_JAP_PSP	大众高尔夫	rip版	384m
Dokodemo_Issyo_JAP_PSP-PLAY	随身玩伴	不明	98m
NAMCO_MUSEUM_JAP_PSP	南梦宫博物馆	不明	86m
Puzzle_Bobble_JAP	泡泡龙	不明	17m
Puyo_Puyo_Fever_JAP_PSP-PLAY PuyoPuyo	噗呦噗呦 狂热		75m
space_invaders_pocket_jap_psp	太空入侵者	不明	41m
Word_Puzzle_Mojipittan _JAP_PSP-NONEEDPDX	字典游戏	不明	55m
Coded Arms	数码武装	rip版	179m
Eiyuu_Densetsu_Gagharv_Trilogy_Shiroki_Majo_ PROPER_JPN_PSP-Caravan	英雄传说 白发魔女	完整版	955m
Higanjima_JPN_PSP-Caravan	彼岸岛	不明	241m
Doraslot_Kyojin_no_Hoshi_II_JPN_PSP-Caravan	巨人之星2	不明	61.4m
AI_Shogi_JPN_PSP-CaravanAI	将棋	不明	23.7m

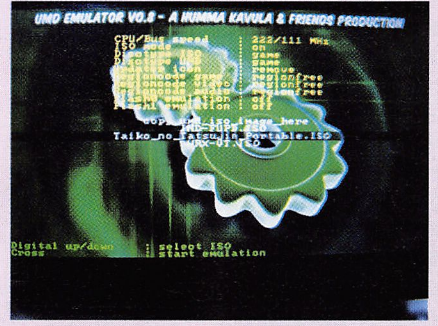
樊文捷 国庆长假的结束意味着我又要进入“地下”游戏的状态了。

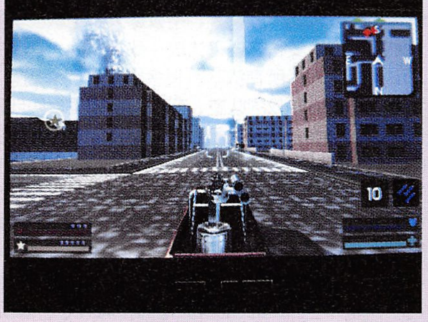
读者资料 男，19岁，上海市普陀区铜川路1780弄68号402室，200333

英/日文名	中文名	版本	容量
Harukanaru_Toki_no_Naka_de_Iroetebako	遥远的时空中 彩绘手箱	rip版	340m
Yarudora_Portable_Kisetsu_wo_Dakishimete_JPN	互动演剧 拥抱季节	不明	775m
Mobile Suit Gundam - Gihren no Yabou Zeon no Keifu (J)(Caravan)	基连的野望	rip版	872m
Yarudora_Portable_Yukiwari_no_Hana_JPN_-RIP	互动演剧 雪割草之花	rip版	444m
Yarudora Portable Double Cast	互动演剧 双面女郎	rip版	512m
Twelve Sengokufuujinden	战国封神传	完整版	1.1g
Breath_of_Fire_III_JPN_PSP_BONO	龙战士III	完整版	385m
Death_Jr_USA_PSP	小死神	完整版	414m
NFL Street 2 - Unleashed (U)(NONEEDPDX)	街头橄榄球	256rip版	256m
Nobunaga_no_Yabou_Tenshoki_JPN_PSP-BONO	信长之野望 天翔记	rip版	389m
Darkstalkers_Chronicle_The_Chaos_Tower_EUR_PSP-DK	恶魔战士欧版	rip版	658m
DTM_Race_Driver_2_MULTI5_PSP-LIGHTFORCE	房车大赛 真实的模拟	完整版	1.25g
Bleach_Heat_The_Soul_2_JAP_PSP-DMU	死神 魂之热斗2	版本不明	636m
Virtua_Tennis_EUR_MULTI5_PSP-WAR3X	VR网球	rip版	379m
Harukanaru_Toki_no_Naka_de_2	遥远时空中2	rip版	748m
Burnout_Legends-PAL-PSP-DAGGER	火暴狂飙	rip版	477m
Colin_Mcrae_Rally_2005_pal_PSP-WAYNEVAN	科林麦克雷拉力赛2005	完整版	1.58g
Rengoku - The Tower of Purgatory (J)(PLAY)	炼狱	完整版	157m
Mahjong Fight Club (J)(Caravan)	麻将格斗俱乐部	完整版	24.9m
Nbastreet RIP	街头篮球	rip版	200m
Armored_Core_FF_JAP_PSP-DEV	装甲核心	rip版	457m









马文胜	不知是游戏越多越好还是越少越好，现在的游戏多了，倒不知“鱼”和“熊掌”的取舍了。
读者资料	男，16岁，天津市红桥区佳平里1-1-101，300134



《无限乾坤》进化



随着手机市场的重新洗牌，手机价格纷纷跳水，3G通讯方式的即将运用，手游的发展前景也是越来越可观。现在手机网游《无限乾坤》1.2新版本即将开始公测，一个全新的世界即将到来。

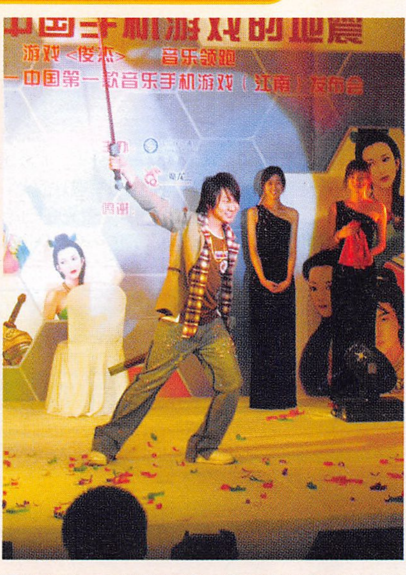


《无限乾坤》1.2新版本对注册系统进行了简化：玩家只需注册帐号、设定密码后即能顺利进入游戏。这就避免了某些地区由于网络不畅，导致注册时选择男女后就没有响应的情况得到了改进。在注册完毕进入重新规划设计的新手大院后，你将会看到驻扎的一大堆热心NPC，它们各司其职，教玩家在游戏中如何生活、如何操作吃喝指南、趁手武器如何选择、玩家发展如何规划（习武、从政、经商、从文……）等等；各大门派的使者则各自“蹲点守候”，给你介绍本派的武功，以及修炼这些武功所需要的天赋等，最后在离开新手院，即踏入江湖的第一步时，就可以根据自己喜爱的武功兵器，来选择设置自己的天赋。

画面方面，新版本采用了更为鲜艳的亮色；所有室外场景均换成统一正面查看视角，室内物品则采用45度视角俯视方式，增强了画面的立体感。此外，NPC人物角色刻画更加细腻，不同性别不同年龄不同角色在新版本中更加容易分辨；而且玩家将能够体会到扮演不同人物角色的乐趣：如，玩家加入门派少林后，将会变成和尚模样，并且年龄增长到一定岁数后，形象也会相应的由少年变到中年然后步入老年。另外聊天功能将会更加强大。除了以往的场景聊天、私聊、公共聊天频道之外，游戏又新添团队聊天、门派聊天、帮会聊天。组队战斗虽然在以往版本中已经开始出现，不过它是依靠着玩家之间的默契和信任来达成一致意见的，如分宝物等。现在团队作战作了很大的改进：当同一团队进入战斗后，所有的队友将会出现在战斗场景之内（最多支持5V5），改变了以往战斗时无法看到与自己并肩作战的队友，但是却能望见群殴自己的一堆人拼命攻击自己的凄凉景象出现。除此之外，游戏的战斗画面也已全部改版，从各种兵器的普通攻击，到每一击的伤害程度，都有了更加具体漂亮的动画效果。改版后游戏的场景部分也进化了许多，很多细节之处也有了更贴合实际的设计，一砖一瓦，房间的桌椅字画、甚至连物品挂饰的摆放都很有讲究。在原来的基础上，又增添了很多风格、颜色的砖、土地及建筑物，以适合各地域风貌和民族风情。北京城里的天安门城楼、午门、北海、各式茶馆饭店一应俱全，临安、扬州城内以及河流与湖泊星罗棋布，二十四桥、灵隐寺、西湖、瘦西湖上的点点睡莲，处处都透着江南水乡的灵气。伊犁，则是展现了回疆的土地呈暗黄色，城内有各式回民的宗教建筑，清真寺、穆斯林教堂等，独具回疆风光！

白瑞庭	《机战J》的音乐要是好一点，就完美了。
读者资料	男，21岁，湖北省武汉市武汉理工大学余家头教学区324#信箱，430062

操控林俊杰玩手游



红遍大江南北的音乐才子林俊杰的一大爱好就是玩游戏——无论街机游戏、电脑游戏、网络游戏，统统难不倒他。而今天面对市场上正在快速兴起的手机游戏会不会让他感到陌生呢？当然不会！在很多人还对手机游戏摸不着头脑的今天，身为游戏迷的JJ已经成为一款“手游”的主角了，而游戏名称正是他的成名曲《江南》，游戏本身正是中国领先游戏发行商魔龙基于歌曲《江南》开发的全国第一款音乐手机游戏。

《江南》是一款典型的RPG（角色扮演）游戏，以林俊杰为游戏的主人公形象，玩家将扮演俊杰穿越时空畅游古今江南，亲身涉险行侠仗义，并巧遇三位红颜知己于三生石下回归未来……游戏情节曲折离奇，感人至深；游戏画面将以华丽的3D效果再现江南水城的古代风情，使玩家有身临其境的感觉。游戏以《江南》原曲为背景音乐 ，更添幽怨缠绵的奇幻意境。JJ所演唱的其他歌曲名称也会出现在游戏中，或以宝物的形式，或以场景事件的形式，这将对玩家有耳目一新的刺激。快捷简单的游戏操作，让从未尝试过手机游戏的用户能在最短的时间内轻松上手。本游戏的设计师本身既是游戏开发专家，又是流行歌曲的爱好者，游戏《江南》就是在听过俊杰深情演绎的歌曲《江南》后灵感忽闪的呕心杰作。他相信广大的手机游戏玩家定能被这款制作精良、情节动人的游戏吸引，JJ本人也希望广大支持他的FANS能够享受到这款游戏所带来的乐趣。

手机《世界大战》







由斯皮尔伯格导演，汤姆科鲁斯主演的《世界大战》，无疑是2005年最热门的一部进口大片。如今，国内手游厂商空中猛犸推出了与该部电影同名的手机游戏《世界大战》，手机用户可登陆中国移动百宝箱下载并玩到该款游戏。该款游戏是从gameloft公司的《the war of the worlds》移植而来的。只不过在游戏中我们扮演的不是那个伟大的父亲，而是入侵的火星侵略者……玩家操纵巨大三脚机器怪物，攻击世界每个主要城市。通过三角怪的眼睛，看到人们在反抗、逃难、迁徙。地面上倒塌的房屋、流淌的鲜血，预示此时的局面是人类史上最危机的时刻，世界的存亡由玩家主宰！也让我们从另一个角度看到了人类的脆弱。

这款游戏总共有6关，玩家将转战于新泽西和纽约两个城市，在画面上能感受到新泽西的乡村气息与纽约繁华大都市不同风格。游戏中玩家将操控三角怪，在有限的时间内通过每个关卡并且完成任务：施以最大的破坏力，并且收集更多的人类。游戏的画面效果逼真、武器系统丰富、带有扣人心弦的时间限制和体贴入微的战斗提示，每一点无不体现了大牌公司的制作实力。

吴鹏	唉，iDS的形势可真惨，完全敌不过NDS，就连卡带也被破解了。
读者资料	男，15岁，福建省泉州市惠安县西北街枪台巷16号，362100

本期PDA游戏 TOP5



Dragon Joust

游戏类型：STG　上市日期：2005年10月

适用机型：Pocket PC

在这个游戏中你扮演的是一个外星飞龙族的军人，你要与一群企图推翻政府的叛军展开战斗。这个游戏的画面设计得很出色，各种场景光怪陆离，游戏中的音效也不错，爆炸声、射击声都很到位。此外，游戏中的武器设定也很有特点，你可以在多种外星激光武器中进行选择。此外，游戏中还加入了蓄力设定，使武器系统更加强悍。不过该游戏所需运行空间较大，你的PDA至少要有7MB以上空余空间才能顺畅运行。

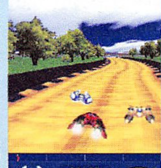


FFRace

游戏类型：RAC　上市日期：2005年10月

适用机型：Pocket PC

《FFRace》是一款非常出色的外星飙车类游戏，在游戏中，玩家将要驾驶着各种不同的飞行器与对手们展开一场外星街道追逐赛。这款游戏中的赛道设定非常丰富，而且每条赛道都是由即时多边形实时绘制而成，真实感非常强。除此之外，游戏中的比赛路线还是随机生成的，这就意味着我们每次进入游戏时都会有全新的开始。在这款游戏里，你会发现飙车的真谛，成为全宇宙的冠军。

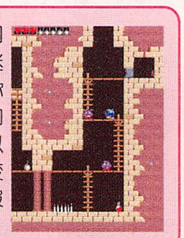


Madbeetle

游戏类型：ACT　上市日期：2005年10月

适用机型：Pocket PC；Smartphone

你想了解小虫子的生活是怎样的吗？现在，机会来了！在这款游戏中，你将要扮演一只强悍的虫子，你的任务是单挑另一个种族的虫子王国。整个游戏都要在黑暗的地下迷宫中进行，玩家除了要对付沿途中的敌方虫子的围追堵截外，还要巧妙地躲避迷宫内的各种机关。在游戏中你除了拥有最基本的跳跃技能和投放炸弹作为武器外，还可以依靠沿途出现的魔法药水来变强变壮，用发达的四肢来征服敌人。



Ultimate Bowling Fighter

游戏类型：SPG　上市日期：2005年10月

适用机型：Pocket PC

在这款游戏里，玩家将扮演一位终极的保龄球斗士，而游戏的目标就是环球保龄球巡回赛的冠军。在游戏中，玩家可以从世界各地的参赛选手中选出自己最喜欢的选手，而每位挑战者都是身怀绝技。游戏共有3个模式，单人赛——自己自娱自乐，类似训练。巡回赛——在世界各地挑战各国选手并赢取奖金。多人对战——在这个模式中你可以借助PDA的无线功能与2、3位朋友切磋球艺。



M Team

游戏类型：STG　上市日期：2005年10月

适用机型：Pocket PC；Palm OS

红色警戒，一群疯狂的嗜杀侵略者入侵地球了！你所扮演的M小队是一支类似神奇四侠的超能力战队，他们决定用自己的超能力来拯救地球。在游戏中玩家选择不同的队员来驾驶飞船，飞船便会拥有不同的攻击能力。该游戏使用了全3D设计，虽然算不上细腻，但却非常有趣。在游戏中玩家可以自己随意选择任务，每个任务都是一个独立的故事。现在，让我们出发吧，你是地球的最后希望。



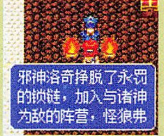
王观能	昨晚，我梦见《掌机迷》PSP中奖者名额有13亿名！
读者资料	男，17岁，广东省广州市天河区禺东西路花生寮29号之五401房，510500

本期手机游戏 TOP5

诸神的黄昏

游戏类型：RPG　上市日期：2005年10月
适用机型：Java

《诸神的黄昏》作为典型传统的欧美RPG风格类型，游戏背景取材于欧美神话中的诸神与恶魔之间的战斗，游戏中主角、NPC人物和敌人均为可爱的卡通风格。同时，游戏地图类型丰富，草地、桥、建筑、草坪、河流、宝箱、山洞等欧洲剑与魔法的传统艺术风格元素一应俱全，再加上丰富的剧情和战斗系统，让你在手机上找到专业游戏机上才有的RPG感觉。玩家队伍由三名各具特色的主角组成，各主角都有自己相应的特点，有攻击型的，有魔法型的，以及防御型的，大大增强了游戏的可玩性。



魔猎

游戏类型：ACT　上市日期：2005年10月
适用机型：Java

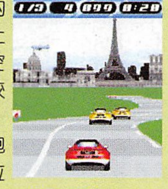
动作游戏《魔猎》在设计过程中，充分融入了网络游戏《魔兽世界》中的概念，特别注重游戏可玩性和操作感的提高，令游戏爽快感倍增。该款游戏借鉴了之前推出的动作游戏的优点，并在此基础上，将画面和关卡设计又提高了一个层次。该游戏为动作闯关游戏，分为四大关，八小关，每大关的场景各不相同。游戏中设计了升级系统，并有三大魔法系可供玩家选择，即冰系、雷系、力系。此外，游戏在打斗过程中，还具有连击和掉血效果，充分展现了游戏中PK的快感。



Lotus锦标赛

游戏类型：SPG　上市日期：2005年10月
适用机型：Nokia S60

一场速度与激情的碰撞出现在分布于三个都市的十条各具特色的跑道上。在Lotus锦标赛里，不仅可以驾驶到Lotus爱丽丝，Lotus爱丽丝和Lotus伊兰三辆高贵却又有些野性的酷车，还可以亲自在巴黎的埃菲尔铁塔、纽约的自由女神等三个世界景观前上演最精彩的赛事。该游戏操控极为便利，单双手操纵都比较适合。游戏目标也比较单纯，玩家的任务就是控制自己的跑车以最快的速度超越其他三位选手，解锁下一跑道和更快、更劲爆的跑车。



佣兵天下

游戏类型：STG　上市日期：2005年10月
适用机型：Java

喜欢悬幻小说的朋友一定不会对《佣兵天下》感到陌生的。现在，完全根据原著改编的手机同人游戏《佣兵天下》终于推出了，游戏中拥有了几项得天独厚的特点。首先以人气小说为故事主线剧情，并以两位主角的故事贯穿全剧，绝对再现原著。值得一提的是，在游戏中还会独家披露小说的隐藏情节和一些在小说中鲜为人知的事件。其次，在手机游戏上第一次使用了丰富的动态及光影效果，使得游戏画面变得非常细腻，光影效果卓尔不凡。



小倩

游戏类型：RPG　上市日期：2005年10月
适用机型：Java

这款45度视角的RPG游戏凭借其精致的画面和完善的系统在手机上完美演绎了《聂小倩》这个古典故事。玩家将根据剧情的需要轮流操作聂小倩和宁采臣来推动故事发展，其中人性化的战斗系统和难度适中的谜题与情节引人入胜。游戏场景的背景画面、怪物等都做得很精致，游戏情节根据聂小倩和宁采臣之间的爱情线索、情节的发展而展开，比较细腻。整个篇章战斗中，玩家可根据动作菜单，选择与对手决斗时需要的特技及物品，以此来达到击败对手的目的。



通灵学院



精灵、矮人、天使、恶魔、以及龙与地下城……由这些构成的奇幻世界为我们的游戏生活增添了无数乐趣。想知道这些东西背后的典故吗?想了解更多奇幻世界的背景知识吗?在通灵学院里,各位将学到一切关于奇幻世界的知识。

讲师：玖羽　责编/方舟

杂兵的系谱之一：地精的过去和现在

无论是在欧美还是日式奇幻游戏中，作为主角的玩家在旅程之初遭遇到的怪物，几乎已经成了一种定式：除了各种各样的史莱姆之外，玩家所要面对的就是地精(Goblin)了。作为奇幻世界分布最广泛、并且有着悠久历史的怪物之一，这些通常是绿皮肤的类人怪物总是成群地冒出来，用低下的战斗力和庞大的数量挑战主角，然后就在铁剑和魔法飞弹下化作少得可怜的一点金钱和经验，为主角的漫长征程铺上第一块垫脚的砖头。

和精灵或矮人不同，地精的来历并不在北欧神话中。Goblin这一名词最初源自凯尔特神话，是一种掌握精巧手工艺的小型类人生物——或者我们可以把他们理解为凯尔特版的侏儒(Gnome)。而随着欧洲文化的融合，这些小怪物的形象则逐渐出现了变化："工艺精巧"的成分逐渐被侏儒与矮人取走，而后两者的邪恶成分则尽数转移到了地精身上。因此在中世纪的民间传说里，和侏儒们无心的恶作剧不同，地精是真正与人为恶的小鬼；总是给人类造成困扰，比如整夜骑在马厩里的马上，使马第二天疲惫不堪；有时就不只是困扰了，传说它们会像吉普赛人一样，偷走刚出生的婴儿，甚至强暴人类的妇女，为自己生下后代(民间传说中似乎是根本没有女性地精的)——总之，和那些被奇幻世界改造得面目全非的传说种族比起来，地精保留了大部分的原有色彩：身高只有1米4、5左右，身材细瘦，比成年人类要矮且弱得多，性格卑鄙、怯懦、邪恶；地精的皮肤通常是黑色或青绿色，长相丑陋……和诸位印象中的地精基本上一样，没有什么差别。地精的皮肤通常是黑色或青绿色，长相丑陋。另外，它们总是喜欢戴着红色软帽。

说到地精进入奇幻世界的源头，那还是不能不提托尔金的《指环王》。在《指环王》的前传《哈比人历险记》中，就出现了这种叫"Goblin"的怪物。它们是堕落的精灵的后代，但和矮人一样，对开采矿石、挖掘隧道很有心得，在所有种族中仅次于矮人，只是它们太懒，所以总是干不出大事；但到了《指环王》中，因为考虑到"Goblin"似乎显得太幼稚，所以黑暗势力主要的仆从就换成了半兽人(Orc)；这样《指环王》就缔造出了两个伟大(？)的杂兵种族……

和《指环王》中的许多元素一样，后来，D&D也把地精吸收进来，作为自己的元素之一。D&D里的地精还是如此肮脏、愚蠢、卑鄙，繁殖速度非常快，只凭它们的庞大数量和狡猾胜过敌



↑《魔兽世界》中的地精是一个拥有商业和科技天才的种族，开发了许多不可思议的科技产品——特别是爆炸物。



↑在大部分奇幻作品中，地精仍然是一个愚昧、野蛮、邪恶的种族，通常都是被主角批量宰杀换取经验值的对象。

人。然而因为天性懦弱，所以除非有强力的监督，否则地精只是稍遇不利立刻逃跑的杂碎而已；但如果能够有效管理，那么大群地精依然是不可忽视的敌人，主角们在冒险初期通常也总是靠屠杀地精来赚最初的经验值。

同样身为邪恶生物，地精和座狼(Worg，和一般的狼不同，座狼是邪恶的，而且更加强壮、聪明)之间有一种天生的联系，座狼骑兵在地精大群中相当常见(其实这还是继承托尔金的传统，或者说是向托尔金致敬)。和所有的野蛮种族一样，地精的首领通常是部落之中最强的战士，或者是在它们中间少见的聪明家伙——牧师。一般来说，邪恶力量很喜欢利用地精做最低级的杂兵兼炮灰，一方面是因为它们既便宜又管理方便，另一方面可以让主角循序渐进地锻炼自己……地精站在善良一方的例子不是没有，但非常罕见，而且也多半是靠了金钱或强力的关系。

D&D中的地精，可说是代表了奇幻作品中地精的主要形象。《罗德斯岛战记》其实也把地精照搬了过来，只不过改了个名字，叫赤肌鬼；帕恩还没出村子之前的第一战，想必看过的人都还记得吧……《罗德斯岛战记》里还有一种小怪物叫狗头鬼，同样是D&D里狗头人的照搬；这样的低级怪物在D&D里多了，就形成一个“类地精”种群：狗头人(Kobold)、地精(Goblin)、大地精(Hobgoblin)、熊地精(Bugbear)，以上都是独立的种族。大地精和一般地精不一样，它们是专业的战士，而熊地精(或称熊怪)则还要强上一截，差不多属于低等怪物里最强的一类了。

在一般的奇幻作品中，基本上总是一个中世纪式的、争端频起的蛮荒世界，在这种世界上，愚蠢、丑陋、毫无文明可言的地精部落有自己的生存空间；但是，如果文明进步到没有野蛮种族存在的任何余地的情况，地精又该怎么处置？——一些作品为了一劳永逸地解决这个问题，干脆就不让地精在自己的世界中出现；但是，在另一些作品中，地精却以一种截然不同的形象得到了新的发展：比如我们熟悉的《魔兽》系列就给了地精一个很好的身份：商人兼工程师，让地精掌握这个世界上最高水平的科技(也就是说，重新回到凯尔特神话中的地精原型)，当然，它们的样貌和性格还是没有什么改变；地精飞艇给人们提供了最方便快捷地横跨大陆的方式，地精伐木机使所有砍树的不管是农民还是食尸鬼统统解放出来，当然破坏环境的效率也令人触目惊心；当然还有(自称)天下无敌的地精工程学炸弹系列……托它们的福，在一个剑与魔法的世界中巧妙地使科学有了介入的余地，从而产生了更多的想象空间。



←《游戏王》中的卡片「地精突击队员」，这个造型让笔者想起了《北斗神拳》中那些登场即死的杂兵。



文/nakazawa　责编/暗凌

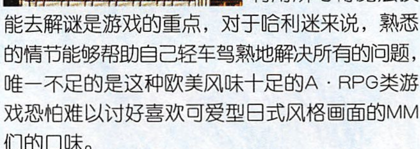
哈利波特系列

《哈利波特与混血王子》的中文版小说于10月15日正式上市，作为目前全球最为畅销的小说之一，自然也少不了众多的女性FANS们，那么各位哈利迷的女玩家们，在看小说和电影之余，也不妨来试试忠实于原著的这几款A · RPG的游戏。

哈利波特与贤者之石

发售日：2002年1月31日





作为忠实再现原著剧情的GBA上首款《哈利波特》系列游戏，本作发售后曾在欧美地区一度热卖，游戏以哈利刚进入霍格沃兹魔法学校作为开端，在熟悉的场景中展开冒险，当然利用所习得魔法技能去解谜是游戏的重点，对于哈利迷来说，熟悉的情节能够帮助自己轻车驾熟地解决所有的问题，唯一不足的是这种欧美风味十足的A · RPG类游戏恐怕难以讨好喜欢可爱型日式风格画面的MM们的口味。

哈利波特与秘室

发售日：2002年11月23日

在首作推出后不到一年的时间内EA紧接着又将续作呈现在大家面前，本作以哈利在霍格沃兹魔法学校第二学年的生活作为开端，由于前作在亚洲市场并不讨好，所以本作特在系统上作了大的改进来迎合亚洲玩家，比如日式RPG中常见的斜45度视角，画面的色彩运用也更加丰富。另外针对前作过多于强调动作性缺乏耐玩度这一情况在本作中也得到了大的改进，显得RPG的成分稍微更多一些，另外大量CG的加入能够给人很大的一种带入感，对于哈利迷们来说更能让其为之兴奋，此外本作还支持与GC的联动，用以开启隐藏剧情和一些隐藏要素。





哈利波特与阿兹卡班的囚徒

发售日：2004年6月26日

本作的特别之处在于其是多机种平台与电影的全球同步发行，让部分还未来得及看电影的朋友们提前从游戏中来感受新剧情，借着电影票房热卖之机，本游戏也受到了广泛的关注。随着系列前两作的逐步摸索，本作在风格和水平上都已经达到了典型日式RPG的标准，而且在系统上来看，RPG的要素更显得纯化了，对于不擅长于动作操作的女性玩家们来说这绝对是好事。而且游戏中强化了魔法运用的效果，以此来解决剧情中大家所熟悉的各种问题，另外还追加了不少女玩家们所喜欢的Mini游戏用于调节游戏气氛，与GC联动开启隐藏要素的设定也继续沿用，总的来说本作最适合于作为哈利迷的女性玩家。





郑一夫	千万不要摔DS，要不然可能变成两个GBA。
读者资料	男，16岁，陕西宝鸡第一中学初三5班，721001

女生SHOW

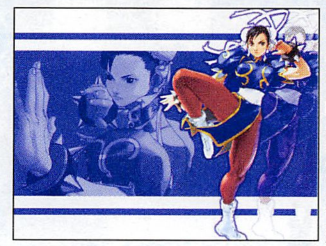


说到春丽，对于任何玩游戏的人来说，恐怕没有谁会不认识这位几乎是影响了一代人的巾帼英雄吧，作为拥有超过15年历史的《街霸》系列中的元老级人物，春丽的资历绝对能够成为是所有女性游戏角色中的No.1。

春丽被设定为ICPO的特别搜查官，即国际刑警，她也是为了找寻在进行犯罪搜查中突然失踪的父亲才选择了这个职业，外表看上去很柔弱的她其实是相当刚强的，拥有自豪脚力以及良好平衡性的春丽不仅习得了父亲所传授的中国拳法，而且还融入了自己所掌握的其他格斗技巧而练出自己独特的格斗术，并且后来还习得了可进行远距离攻击的气功波飞行道具，给人留下最深印象的还是她标志性的招式百裂脚以及在空中所能施展的制约对手的空投技。

春丽不仅是坚强的，而且更是勇敢的，对于危险她无所畏惧，在得到了与父亲的失踪有关的某毒品组织的线索后，她仍还是冒着危险前去展开对名为SHADOW的该组织的深入调查。当最后历经艰险打倒SHADOW的头目即将军维加后，春丽也总算能回到父亲的坟前，在向父亲报告了雪恨的消息后卸下“戎装”，恢复为原来普通的女子装扮。

在《街霸》整个系列的进化中，春丽在系统设定上基本上是普遍增强的态势，这一点在《少年街霸》系列中体现得更为明显，因为其动作灵活、弹跳出色以及擅长腿技等特点而成为对战时使用率较高的角色之一，甚至在有的作品中起判定过于强大而一度成为对战时相互约定禁用的角色。也正是由于她的强大，春丽的形象才如此地深入人心，对于我们中国玩家来说更因为其国籍的关系而让大家倍感亲切。作为《街霸》的招牌人物，春丽在其他游戏中也是有客串出场的，相信大家还记得SFC《龙战士》中那个小孩变魔法后出现春丽在练百裂脚的经典秘技吧。





特别推荐

《风之克罗诺亚》系列的作品一向都是节奏轻松风格明快的动作游戏，连游戏中出现的各种敌人也都拥有非常可爱的样子，最重要的是玩这款游戏并不需要多么好的反射神经，所以男生们不妨向MM们推荐这款《风之克罗诺亚G2 梦幻锦标赛》哦！记得推荐的时候要自己亲自演示一下，只需要简单的按键就可以完成所有操作，绝对不会记起来非常复杂，玩起来非常麻烦的。当然了，不是所有的MM都能非常顺利地通过所有关卡的，暗凌就对水上关卡相当头痛，经常很悲惨地掉进深沟之类的，通常都是毫不客气地要求身边的男生帮忙打过那关，所以男生们记得要在MM玩游戏遇到困难的时候大方地伸出援手哟。最后再多说一句：游戏中那样能够借助各种东西在空中飞跃的感觉真好，不知道各位MM玩家是不是也有相同的想法呢？



宋建军	退休后有时玩儿子的GBA感觉很好，本以为很幼稚，这给我的生活带来很多乐趣。
读者资料	男，48岁，北京淀区知春路太月园小区10号楼1707室，100088



玩具TOYS！小屋

高达系列动画中以《ZETA GUNDAM》最为经典，目前正在重新制作中的《星之继承者》正是将此经典重现。女主角凤·雨村是卡缪真心爱的女人，可惜两人属于敌对阵营。此位真人MM本身就很漂亮，COS风也很到位。　责编/天意

本天意喜欢模型，国庆放假，入手一台ZETA PLUS A1模型。虽然是量产型Z高达，但因为是为王牌驾驶员——阿姆罗·雷配备，所以保留了单机突入的机能，同时参考百式，将ZETA的变形机构保留并尽可能单纯化，可谓是最昂贵的量产型机体。并没有使用ZETA高出力MEGA粒子炮，而是使用百式相同出力的光束来复枪。









因为手拙，只是将模型匆匆组装完毕，墨线都没有画好。不过尽管如此还是掩盖不了机体的优秀。机体没有采用全骨架构造，但是明显感觉它的变形机构比ZETA的要紧凑。本人之前购入的ZETA变形后几乎和散架似的，而A1则完全没有这种感觉。

据说后期泛产的C1和A1在变形机构上完全一样，只是武器不同，C1还多了几个零件。但是本人还是喜欢有独角兽标志的机体。





上图中凤的手办其实是BANDAI出品的一套ZETA手办中的一个，身体的曲线制作得很好，但是觉得比动画中的人物还要丰满不少。而右图的真人COSPLAY将原动画中的凤的那种略带忧郁表情通过眼神真实地表达了出来。







→↓GUNDAM SEED-D中出场女性的手办——虽然各人处于不同的立场，站在不同的阵营，但是都努力地战斗着，通过歌声，抑或通过驾驶高达。



PG寻宝团

责编/天意

任天堂近期在GBA上的唯一原创游戏，对应了卡带的振动功能。此游戏的开发小组同时也是制作《口袋妖怪》的小组——GAME FREAK。下图就是游戏发售期间的店头海报，主角驾驶着钻子车对着红砖准备开动，和游戏中的风格非常相像。





来自于FC上的元祖钻子小子再次登临NDS。作为南梦宫50周年纪念作品，钻地小子再次发挥地下钻、地面挖洞的本领。本图也是《钻地大作战》的店头海报。非常可爱的钻地小子正在消灭地下的敌人。>_<

→GBA上大受好评的游戏《甲虫王者》的电动遥控玩具，由SEGA TOYS制造发售，售价4179日元。本体包含甲虫玩具、遥控器（含充电器）、塑料树桩、说明书。同期发售的甲虫种类有四种。可以自由操纵甲虫做出前进、后退、转弯、触角的上下左右摆动等各种动作。

↓还可以和其他的朋友一起进行甲虫决斗。

←将甲虫放在树桩形充电器上就可以充电了。充满后就可以自由控制行动。

→同期发售的四种甲虫：甲虫、亮锹形甲虫、天牛甲虫、叉角锹形甲虫。外观差不多，不过个性可不同哦！

最权威的口袋站带来最全面的口袋资讯

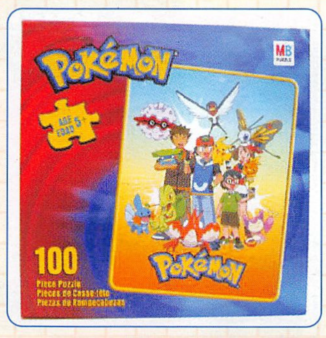
口袋基地

POKEMON ZONE

责编/暗凌

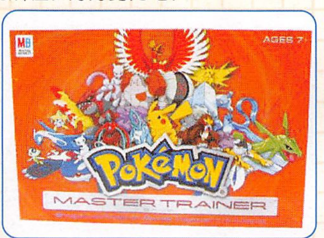
口袋周边 美国PC玩具介绍

同日本的Pokemon Center一样，美国的口袋妖怪中心同样是令口袋迷向往的地方，在这里发售的口袋妖怪周边产品都是经过任天堂官方授权而生产的，和日本发售的产品既有相同也有差别。下面我们就来介绍其中的玩具类周边。



首先来看看一款口袋妖怪100块拼图（Pokemon Puzzle 100 Pieces），当你在学习或者工作累了的时候不妨用它来放松一下心情，拼图的图案自然是由口袋动画中的人物和精灵构成，如小智、小遥、小刚、小正以及皮卡丘和各种宝石版的精灵。包装盒内含100块10×13英寸构成的拼图，和朋友一起分享游戏的乐趣吧！适合年龄5岁以上，参考售价40元（货币单位为人民币，下同）。

专为口袋妖怪FANS准备的棋盘游戏其实还不少，例如这款口袋妖怪训练员游戏（Pokemon Master Trainer Game）。该游戏的容量比较大，在游戏中玩家将充当口袋妖怪训练员的角色，并在冒险途中通过战斗来不断提升自己的能力，当然也少不了抓宠这一因素！游戏中的精灵源自于GBA《口袋妖怪火红/叶绿》中的PM，共有超过200种以上的精灵在游戏中出现，能否抓到强大的精灵成为该游戏的最大魅力所在，好好努力吧！



游戏构件：棋盘1个、骰子一个、120只精灵、300张游戏卡、4套游戏台（供1－4名玩家控制）、说明书一份，真是豪华的阵容，但价格也……适合年龄7岁以上，参考售价160元。



类似的还有下面这款口袋妖怪骰子游戏二代(Pokemon－Yahtzee Jr.)，这款游戏的配置比较简单，但玩法却别具一格。大家知道捕捉口袋妖怪需要使用技能的组合（降低野生精灵的HP）和一定运气，二者缺一不可，该游戏就是让玩家通过特制的PM骰子来积累点数，从而达到捕捉精灵的条件。可

田雨	我们想支持行货，但行货请给我们足够理由支持它。
读者资料	男，18岁，天津河西区，300222

以捕捉的精灵有小火鸡、水跃鱼、草青蛙、大麻燕等，玩家1-3名，看看谁摇出来的点数多吧！

游戏构件：棋盘1个、骰子5粒、精灵卡20张，骰子筒1个，记分板一个，说明书一份；适合年龄7岁以上，参考售价95元。

下面换换口味，来看一只可爱的电子皮卡丘（Electronic Pikachu），售价是恐怖的390元，究竟是否物有所值？如果只是单一的一只皮卡丘，那么该产品的确没有任何优势可言，仅仅是可以拍拍它的身体，让它发光，说说话。不过别忘了皮卡丘是带电的精灵，当把2只或者2只以上的皮卡丘放在一起的时候，它们之间就会组成一个小团体，聚合它们的能量发出电闪雷鸣！



该皮卡丘能够做出16种不同的“皮卡感应”，摸摸它的鼻子、拍拍它的脸颊，握握它的手，和它交流吧。配件：2个C型电子，参考价格390元。

下面这个产品大家都比较熟悉——皮卡丘尤克里里琴（Pikachu Ukulele），相信很多口袋FANS都梦想拥有一把，即便不懂得吉他随便弹弹也无所谓！可喜的是限量发行版的它至今仍可以从美国PC中心买到（日本的卖光了），皮卡丘在

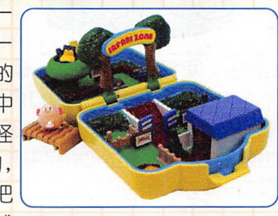


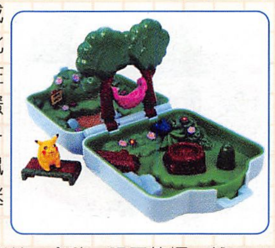
音乐声中和你相处在一起的美妙感觉，不是一般的言语所能表达的，数量有限，赶快入手吧！参考售价950元。

接下来看看一些较大型的口袋模型周边。场景模型周边的种类非常多，首先是这种公园、自然风景为主题的中型模型。这些模型从外表上看像是一个箱子，打开箱子，各种场景就会呈现在你眼前，当然其中少不了与场景相关的各种口袋妖怪。

这个场景有点眼熟，原来是皮皮在月亮山上跳舞，在游戏中看完跳舞切开石头便能够得到珍贵的月亮石。场景对周围的环境做了美化处理，沿途多了温泉等风景，从山上下来还能看到地鼠挖的洞窟。场景中的山、月石、告示牌和小桥都是可以移动的，也就是可以任意改变安放的位置。

下面这个场景则是休闲型的，在繁忙之后不妨用它来放松一下心情，参观一下口袋妖怪们的居住地。场景中的各个口袋妖怪都是可以移动的，你可以随意地把它们放在树林或小屋中，如让卡比兽在旋转的树桩里玩耍，让吉利蛋在木椅上小睡一下，或者是让地鼠和皮卡丘玩捉迷藏的游戏。





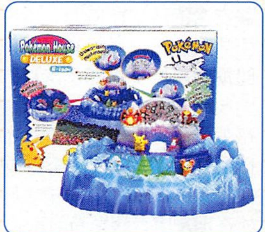
这类场景模型共10余种，限于篇幅，就不一一介绍了，它们的参考售价都是90元人民币。

另外一类比较高级的场景模型是带电子装置的，需要安装2节5号电池，价格比较贵，约199元人民币，但功能也相对较多。如下面这款海滨场景，河马王、洛基亚在海边隐约出现，在从灯塔发射出来的灯光的照射和背景音乐的衬托下，呈现浓厚的神秘氛围。旋转的岩石中隐藏着什么秘密呢？

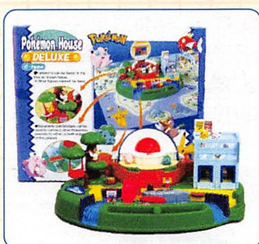


口袋剧场《结晶塔的帝王》中的场景大家都记得吧，水晶的世界，隐藏着秘密的安侬文字墙壁，炎帝、皮卡丘、喷火龙出现在可旋转的墙壁的四周，它们在等待什么呢？

如果你觉得上述的场景模型还不够大，下面



陈成 玩游戏其实是一种态度，对生活的热爱，绝非常人口中的玩物丧志。
读者资料 男，20岁，浙江余姚裕丰花园10-501，315400



这2种超大规模模型可满足你的需求。从模型的高度上看明显超出前面介绍的几种产品一个档次，因此场景中的区域、道具、PM都比较多，更显得错落有致。像这款口袋妖怪医院，吉利蛋和妙娃种子在门口热情等待客人的到来，皮卡丘和胖丁则在高楼顶层幽闲地玩耍。医院的周围被大树、瀑布和桥包围着，简直像一座疗养院。参考售价270元。



同样的，参天大树里住着诸多的小精灵，可以摆放的口袋妖怪种类非常多，甚至可以把自己收藏的PM模型放在上面。大树的旁边还有自动抽水机，把河流里面的水引流到大树上方，相信住在里面的PM可谓是饮食无忧了！

最后让我们来看看口袋妖怪的印章。首先是这种5个一套的印章，小时候就特别喜欢收集各种各样的印章，将它们印在课本、笔记本上，如今印章的图案更是换上了喜欢的PM，真是让人兴奋。小电兽、太阳花、水鼠等口袋妖怪被做成了圆嘟嘟的形状，非常可爱。由于墨水是预充好的，所以买来直接就可以使用。



另外还有一种套装是4个一组的，其中有一个印章特别大，如图中的三圣鸟和大个的洛基亚。参考售价80元。



玩具暂时就介绍这么多，其实还有一大类在本文中都没有提及，因为它们的数量和种类实在是太多了，这就是各种口袋妖怪扭蛋。例如下面的这款6英寸高的火箭队公仔组合。作为动画片中的角色，火箭队2人组总是以疯狂的姿态出现在大家眼前， 由于它们的身体是用软塑做的，你可以扭动他们摆出各种各样的姿势，酷吧？参考售价128元。



文/皮卡秋

音乐欣赏

听了松本梨香的呐喊和犬山犬子的独特嗓音后，这次推荐给大家是另一种风格的曲子，这就是江崎とし子的《そこに空があるから》，中文译作《因为那边有天空》。这首是AG第一部的片尾曲，虽然并不是那么有名，可是凭借本曲出色的素质，许多人听后也是难以忘怀，尤其是江崎とし子那略显沙哑而又空灵的嗓音，仿佛余音绕梁，徐徐不绝。

和口袋妖怪一贯的激昂欢快风格不同，本曲的前奏就如此悠扬舒缓，伴奏的鼓点也是如此的恬静慵懒，仿佛潺潺的小溪。当我们工作学习之余，需要一个温馨安逸的休息环境时，也许江崎とし子的歌声会渐渐引导我们前往那个充满绿色和生机的大自然中，时隐时现的笛声更衬托了这种诗情画意。对于喜欢民乐的朋友来说，本区绝不可错过。我个人虽爱好那种节奏感强烈的流行乐，可是也不得不承认，真正能陶冶我们性情和心灵的，还是这些悠扬轻灵的民乐。本曲旋律相当舒缓，适合日语爱好者跟唱，有兴趣的话，不妨在朋友或者同学面前表演一曲吧！

江崎とし子小档案
生日：1月16日
出生地：京都
血型：B型
喜欢的颜色：earth color（应该是蓝色吧……）
喜欢的食物：银杏、栗、辛子明太子(一种辛辣的鱼丸）
主要作品：そこに空があるから、スマイル、白と
个人专辑：Apple Tea、Spices

口袋战术　漫谈莽撞(上)

我们曾经介绍过可一发逆转的起死回生战术，其实还有一个技巧和它有点类似，这就是我们今天要谈到的莽撞（がむしゃら）。它也是会随着使用PM体力的下降而提升威力，不过和起死回生、垂死挣扎最大的不同之处在于它无视双方的攻防能力，而是直接给予对方造成伤害，使其与使用PM的HP相同。也就是说，如果使用PM的HP只余下1，那么莽撞一击下去就会使对方HP同样只剩下1点，不管对方防御能力有多么出色。因此，这个技巧的潜力非常大，值得我们去细细发掘。



莽撞比起起死回生、垂死挣扎来说，好处在于无视双方攻防，也无视对方属性（当然鬼系除外），所以可以节省下不少攻击方面的努力值，而且也根本不用担心对方能用什么PM来抵挡（指要留下对付鬼系的技巧即可）；缺陷在于靠莽撞无法击倒对手，可是使用莽撞的一方接下来就很有可能被打倒，这样的话靠一个PM的生命来换取对方一名PM的重伤，显然是不合算的。因此，我们就要采用一些特殊手段，来最大限度地发挥莽撞的威力。接下来谈一些自己的个人心得，希望能给大家带来一些启发。

一、配合强力攻击技巧，进行二择攻击。这个宗旨是利用强力的攻击技巧给对方造成威胁，迫使对方需要更换相应PM来抵御，这时候就使用莽撞寻求机会。具体来说，如果我手上有只PM能够轻易将对方场上PM秒杀，如果对方不想损失这名PM，那么就会换上体力充足并且防御能力出色的PM来抵挡，这时我没有直接攻击，而是选择了莽撞，就可以一招重创对方换上来的PM，并在下回合继续危及它的生命，是留是逃，对方将处于两难的境地。当然了，这种二择攻击和格斗游戏也很相像，先读成功则会带来极大主动，先读失败就会受到损失，但不可否认它强大的威力，即使水平再高的玩家遇到这种情况也会一筹莫展。这里我们推荐拉达（编号020）、针叶王（编号254），前者有威力强大的起死回生和对付鬼系的影球，后者借助特性和特攻果也能打出极高的伤害，并且有技巧追击（おいうち）来干掉被重创后想逃走的PM。此外大红雀（编号277）中异常状态后的空元气威力也同样惊人，结合莽撞的话，也能成为嗜杀如命的狂战士。





二、配合回避技巧，增加攻击的机会。这个目的也很明确，比如我的PM使用了分身，或者携带了道具光粉、甚至是气息头巾这样的道具，那么即使在HP极低的濒危状态下，对方也未必能一下击倒我的PM。这样的话我就多出至少一次的莽撞机会，十分宝贵。虽然这对运气依赖比较大，不过可不要小看这一点点回避率，有时候靠它可是能一举翻盘的。这里我们推荐卡波郎（编号237）、水怪王（编号260）和钢甲龙（编号360），它们共同特点都是防御能力不错，有多次分身的资本，卡波郎有音速拳，可以在一次安全莽撞后及时杀掉心存侥幸的对手；水怪王和钢甲龙特点是不惧沙尘暴伤害，所以当它们HP低于6%时，一次莽撞配合沙尘暴伤害就能把非岩钢地属性的PM击倒。但是它们三者共性是速度太慢，不推荐使用速度果，而是尽可能和队友进行配合。

三、配合消耗技巧，玩弄对手于股掌间。这是莽撞一个特殊的用法，不再靠莽撞直接去重创对手了，而是配合消耗技巧，给对手造成无差别的可观伤害，同时也能保证自身的安全。可惜适合于这战术的PM太少，只有向日花（编号192）、画画狗（编号235）可以考虑下。具体做法是使用替身来削减自己的HP并构筑屏障，既提高了莽撞的威力，也保证了自己的安全，接下来再用寄生种子进行消耗并同时恢复体力。有余力的话，还可以用剧毒（画画狗可以直接用蘑菇孢子来进行催眠）来进一步增强效果。

文/koflover

李晨旭	很想买个GBM送给女孩子，但价格就有点……而且GBM上没《任天狗》。
读者资料	男，17岁，浙江嘉兴南湖高级中学高三3班，314000

特别追加

口袋吧十一黄金周NB大赛实录

Netbattle（简称NB）是网络PM对战软件的后起之秀，由于其具有图形界面、操作简便等显著优势，成为了国内外众多PM玩家切磋对战技艺的良好平台。为了给大家一个展示的机会，在十一黄金周期间口袋吧举办了第三届NB大赛。本次比赛的报名人数达到了史无前例的59人，其中不乏国内口袋界的骨灰级高手。

大赛规则

禁用的PM：超梦/凤王/洛奇亚/海皇牙/古拉顿/天空龙/梦幻/雪拉比/吉拉奇/迪奥西斯各形态/拉迪亚斯/拉迪奥斯/果然翁，剑舞并携带骨头棒的嘎拉嘎拉，沙陷阱特性三地鼠，天恩特性吉利蛋/快乐蛋，反击/生蛋/许愿/睡觉的快乐蛋/吉利蛋，诅咒/反击的卡比，剑舞巨大甲虫，诅咒奶牛，龙舞巨大甲龙，冥想水君/雷公/炎帝，替身/起死回生瑜伽猴，睡觉水君/钢铁鸟。

禁用的战术：利用队友为水君/盔甲鸟/快乐蛋/吉利蛋回复体力，给携带骨头棒的嘎拉嘎拉接力速度。

限制使用的PM：急冻鸟/闪电鸟/火焰鸟/雷公/炎帝/水君/岩柱/冰柱/钢柱/快龙/巨甲龙/血翼飞龙/钢螃蟹/卡比兽/大猩猩(这些PM在同一个队伍中只能使用1只)。

其他：禁止使用一击必杀招式（绝对零度/地裂/尖角钻/剪刀断头台）；一队中最多只允许存在两只配备觉醒力量的精灵；队伍中PM不可重复。

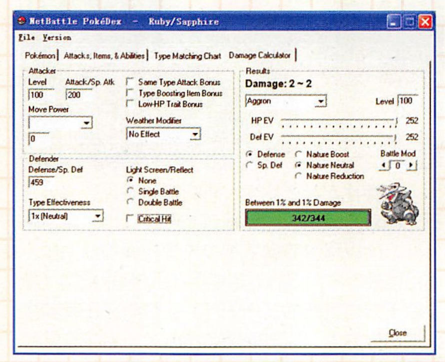
挑战时应用的对战条款

下列对战条款为必选项目：Sleep Clause（睡眠条款，不能主动催眠对方2只或以上的PM),Freeze Clause（冻结条款，已有冰冻状态PM一方不再受招式附加的冰冻效果影响），Self-KO Clause（自杀条款，当剩下最后一只精灵时，不能使用殊途同归、灭亡之歌、自爆等自杀技能），Apply PP Ups（PP上升，招式PP值变为最大值，即普通值的8/5），Battle Timeout（时间限制，5分钟内不动作即判负）。

下列对战条款禁止选择：Stadium Mode(竞技场模式），Level Balance（等级平衡条款），Show Enemy HP（显示对手HP），Challenge Cup（随机战），Disallow Spectators（禁止观战）。

比赛模式选择Advance Mode（常规单打），比赛场景选择Random Terrain（随机场景）。

以上均为口袋对战时的一些基本规则，经过反复讨论后制定，目的是为了限制一些影响平衡性的战术，增加选手队伍的多样性，以免形成少数战术垄断的局面。此外，为了增加对战的流畅性并便于监督，此次比赛全程在口袋吧建立的NB服务器上进行，并设裁判员责比赛的协调、监督工作，事实证明确实收到了不错的效果。



初赛阶段

考虑到7天的长假时间有限且选手众多，初赛采用三轮单败淘汰赛的方式。将选手分八组进行编号，每组8人（由于选手不足64人，第一轮中随机抽取5人轮空），最后决出每组的小组冠军即为八强。本次大赛的报名选手中高手如云，如6a5b、Gerhut等均为竞争冠军的热门，这也预示着本届大赛将是一场前所未有的精彩角逐。

由于第一轮比赛的目的仅仅是将实力较弱的淘汰出局，所以老手们都有所保留。但其中也不乏精彩的对局，例如6a5b和cihvirusmaker（下简称cih）的RP消耗战、ミュウツー与Ander的速攻战。

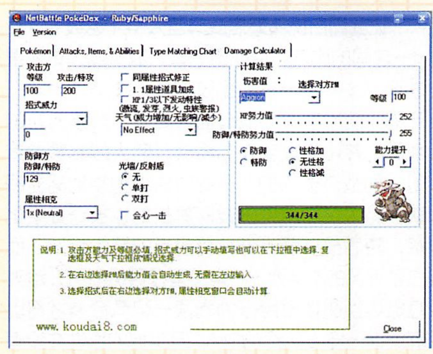
冯应璋 正确对待游戏，游戏才能伴你一生。
读者资料 广东佛山顺德区大良街道外村大街52号之一，528300

首先来看6a5b与cih的比赛。比赛开始后cih企图利用影分身的雷精灵+撒菱钢鸟的奠定优势，可接力却被6a5b的黑雾耿鬼破解，钢鸟被6a5b的耿鬼电死。不巧的是6a5b自以为耿鬼已完成使命，没注意保护便牺牲掉了。cih抓住了机会，派出了影分身+变圆的洞洞龟，而6a5b能有效打击洞洞龟的PM只剩下了水狗王，虽然水狗王可以诅咒强化，但面对已分身、变圆多次的洞洞龟自然找不着方向。然而命运捉弄人，6a5b的水狗王以一记出人意料的会心地震秒杀了洞洞龟，赢得了比赛。这场RP大逆转给观众留下了很深的印象，号称“黄金周第二大RP战”。

现在来看ミュウツ—与Ander的比赛。ミュウツ—采用的是典型的速攻队，企图快速消灭对手。Ander也当仁不让，使用盾牌骚扰对方，为后期清场精灵做好准备。然而Ander在对付ミュウツ—的莽撞嘟嘟利时出了差错，导致两只主攻手被歼灭，一盾牌被重创。ミュウツ—抓住了机会，放出气合拳怪力清场，Ander的精灵在怪力的强攻面前已无抵抗之力，以0:5输掉了比赛。

从第二轮比赛开始，剩下的都是具有一定实力的选手了，所以Tzey和Metatron在开局都十分谨慎，不断用盾牌与攻击手与对方周旋。Metatron的巨大甲虫抓住了对方换人的机会进行替身，用气合拳与起死回生干掉了Tzey的钢鸟。不过这并没有使局势变得对Tzey不利，在双方的周旋中，Metatron的卡比兽不巧被Tzey的宝石海星用急冻光线冻住了，见几回合过去仍未解冻，无奈只得送掉这只。接下来便是互相的狂轰乱炸。当双方都剩下1只耿鬼时，有速度优势的Metatron的耿鬼抢先使用十万伏特，麻痹了Tzey的耿鬼，而Tzey的耿鬼凑巧麻痹不能行动，无法使用精神干扰秒杀对方，最后Tzey的耿鬼只能含冤倒下。

当然，在第二轮比赛中并不是所有选手都打得那么谨慎，例如Gerhut的接力队，仅22回合就击倒了对手“釉VS佐助”。Gerhut首发钢螳螂，利用对方化石翼龙替身和无法秒杀自己的机会，高速移动、剑舞各一次，打消对方的替身后，接力给了巨大甲龙。有速度/普攻优势的巨甲自然如鱼得水，在鬼火状态下仍灭掉化双弹瓦斯、雷精灵，并重创荷叶鸭。最后Gerhut利用光精灵的大打击面和奶牛的猛攻结束了比赛。



经过第二轮的恶战，共有16名选手晋级。选手越来越少，这也意味着这些选手的实力都在一个较高的层次上。在实力相近的情况下，对战时的RP就显得很重要了。Pickaman和Gerhut的对局就是一个典型的例子。

Gerhut用的仍是之前的接力队，Pickaman在摸清对方的接力意图后派出了黑雾双弹瓦斯来消除接力效果。不料Gerhut顺势接出了光精灵冥想后直接秒杀。不过后来Pickaman的血翼飞龙、快乐和木乃伊交替防御巧妙地击败了Gerhut的巨甲。但这并不影响Gerhut再次接力，光精灵在接了2级速度后秒杀了对方的火鸡、重创宝石海星后，强攻奶牛也干掉了快乐蛋和木乃伊。Pickaman在杀掉奶牛后只剩下一只宝石海星，Gerhut还有会催眠的吸盘魔偶、月精灵和钢螳螂。当大家都以为大局已定时，Pickaman的宝石海星会心攻击把吸盘魔偶打剩8%HP，虽然吸盘魔偶没死且将宝石海星催眠，但在Gerhut换上钢螳螂正准备秒杀时，Pickaman的宝石海星突然醒来抢先秒杀钢螳螂，Gerhut的月精灵刚换上来又被巨甲的沙尘暴刮死，剩下一只本应该能顶宝石海星3下攻击却被会心打残的吸盘魔偶已无挣扎之力，Pickaman以1:0险胜Gerhut。这场依靠RP翻盘的比赛，令在场的观众看得目瞪口呆，被称为“黄金周第一RP战”实不为过。

在第三轮比赛中，又淘汰了8名选手，剩下Metatron、moonlight、zichouyinmou、ミュウツ—、Pickaman、GRORGEY、战斗蓝人和幻影之灵8名选手。在这轮比赛里，要决定出前4强，所以是一轮比较重要的比赛。为了保证选手能够正常发挥，这轮比赛采用三局两胜制，每位选手至少要胜2场才能出线。

郑雪羽	游戏机让我认识很多人，但读书让我认识更多人。
读者资料	男，15岁，天津塘沽福建路河华里12-1-102，300450

让我们把镜头聚焦战斗蓝人和元老级ミュウッ—之间的比赛。从队伍上看，战斗蓝人更注重进攻，ミュウッ—则比较均衡。ミュウッ—在开局时使用盾牌与战斗蓝人周旋，侦察对方的精灵，并用主攻手怪力将战斗蓝人的暴鲤龙重创。而战斗蓝人的队伍对付速攻型胡地略显疲软，奶牛企图用电磁波麻痹胡地也被奇迹果化解，随后战斗蓝人借机将对手的奶牛打残。而占了下风的ミュウッ—也一直在等待时机，趁对方奶牛换胡地时用怪力先读一记气合拳才得以解决这一令人头疼的PM。但胡地的牺牲并没有阻碍战斗蓝人进攻的脚步，一方面他的暴鲤龙在剩饭剩菜的帮助下已经恢复了不少HP；一方面又用妙蛙花催眠了ミュウッ—的钢螳螂，为后面的进攻做好了准备。ミュウッ—也不甘示弱，在派出快龙吸引奶牛上场后派出怪力并使用其隐蔽的一招“复仇”消灭了对方的奶牛。但之后ミュウッ—犯了个不小的失误，其慢速快龙在对付高速雷皇时强行龙舞，不料龙舞一次后的快龙仍没有雷皇快，反倒被雷皇消灭。战斗蓝人乘胜追击，派出圈圈熊进攻。已被催眠的钢螳螂已无法抵挡剑舞两次圈圈熊的攻击。最后战斗蓝人以3:0赢得了第一局。

在战斗蓝人与ミュウッ—的第二局比赛中，ミュウッ—使用的是沙暴队，战斗蓝人仍使用第一局的队伍。ミュウッ—由于在对付战斗蓝人的这个队伍上已有了一定的经验，所以在先读上有比较好的优势。ミュウッ—尝试通过仙人掌替身+气合+本属性草招的组合破盾，但战斗蓝人的妙蛙花起到了很好的封锁作用。在双方损失了几只精灵后，战斗蓝人派出剑舞圈圈熊进攻，ミュウッ—顺势想用高速度的蜻蜓龙来秒杀血已不多的圈圈熊。但不料圈圈熊携带的先制之爪发动，抢先在蜻蜓龙攻击前秒杀了它，这里我们可以看到小小的几率问题往往会导致巨大的攻守转换。不过幸好后来先制之爪没有再次发动，ミュウッ—才得以用巨大甲龙消灭圈圈熊。而最后则是ミュウッ—的巨大甲龙的表演舞台，另一方面战斗蓝人的雷皇孤掌难鸣，最终以1:0惜败。

现在双方战成1比1，观众们都很期待他们在决胜局有更精彩的表现。但不知为何，ミュウッ—第三局现组了一支新队，而此队弱点突出，战斗蓝人十万伏特+咬碎的雷皇整场作威作福，因而很快便赢得了比赛，获得了宝贵的出线权。

此外Metatron和zichouyinmou（下简称zi）的比赛也相当具有悬念，这可以从三局比赛的局分均为1:0看出。前二局中zi的化石翼龙表现相当抢眼，以第二局为例，zi通过用队医+电磁波奶牛引诱Metatron的耿鬼挑拨，无伤害换上化石翼龙，而Metatron也企图用耿鬼和大钢蛇的属性联防给对手施加压力。此时完全是双方先读的较量，在摸清对手的意图后，作为进攻方的zi无论是先读还是心理均占有优势，两次先读成功干脆利落地消灭了Metatron耿鬼。而此时占优的zi似乎低估了钢蛇的物防，为此他付出了惨重的代价：主攻手化石翼龙被钢蛇炸死。而后Metatron越战越勇，利用巨大甲虫的强大的攻击招和替身（防住了蘑菇袋鼠的孢子）连挫2只，取得了第2局的胜利。

第三局依然悬念重重，而此次占主导的则是RP，先是Metatron的卡比会心一击杀掉zi关键作用的队医奶牛，接着巨大甲虫的一次百万威力角突MISS反被妙蛙花灭，再是卡比梦话以1/3的几率梦到睡觉不能攻击，被zi无替身的气合拳袋鼠消灭，而最后关键时刻胜利的天平倾向了Metatron，他被催眠的呆河马及时醒来，消灭zi两只红血的主攻手，以1:0的微弱优势取得决胜局的胜利。

比赛进入白热化阶段，四强分别为Metatron、ling、战斗蓝人和GRORGEY，赛制也由淘汰赛转而变成单循环赛，目的即为了进一步使每人获得均等的机会。

值得一提的是：由于在前4轮的淘汰赛中，每打好一场都会由胜利方把战报帖到论坛上，这样给所有人包括下一场对手以研究对手队伍的机会。另一方面，为了避免被对手摸清底细，选手们也纷纷换队或者换个别PM。

下面我们就以Metatron和ling的一场说明赛前针对对方队伍的重要性。Metatron明显知道ling要用沙暴队就会把巨甲放第一个，因而针对性的放上巨大甲虫，以赚取一回合的宝贵时间替身。而ling则通过暴鲤龙的威吓特性降低攻击力并赶走甲虫。此后陷入一段时间的消耗，ling的龙和钢鸟有效防住了甲虫的攻击，而荷叶鸭的种子也把消耗战局导入对自己有利的一边。值得一提的是Metatron原本想通过耿鬼的殊途同归强行交换ling的荷叶鸭，不料ling对

此已有所防范，在耿鬼红血的时候并不攻击，而是企图借助沙暴和种子杀死耿鬼。Metatron有些沉不住气，便接连被灭了3只PM。似乎他把最后的赌注押在了冥想呆河马身上，呆河马本身的高耐久+本系属性修正，冥想起来威力是相当惊人的。对此，ling的应对为荷叶鸭种子+特毒逼迫呆河马睡觉后换上钢鸟吹飞。若干回合的消耗后，借助沙暴和稳健防守的ling获得最终胜利。

另一场正好是针对和反针对的经典，比赛双方为战斗蓝人和ling，战斗蓝人料想以前用过几场的队伍一定被对手分析得很透，便换了部分PM，效果相当理想，通过暴鲤龙引出ling的钢鸟后立即用三磁怪捕获。而ling未曾料想对手会有这招，但此时已无能为力，只能看着主要的物防盾壮烈牺牲。不过，ling并未影响情绪，战前对战斗蓝人队伍的研究告诉他对方普遍惧怕高物攻的格斗+岩组合，于是便以沙暴队的主力巨甲充当杀手角色，果然高攻击力+广打击面一连打落暴鲤龙消灭三磁怪掌握主动，并为钢鸟报了一剑之仇。而此时，战斗蓝人的中流砥柱兼队医的奶牛上场，凭借良好的RP，电磁波+地球投简单的组合一时力挽狂澜，消灭对方的奶牛以及巨甲。现在是ling的半血荷叶鸭vs战斗蓝人的半血奶牛的关键局面，一招不慎满盘皆输。经过一会思考，战斗蓝人选择了赌RP的办法，即牺牲奶牛用来麻痹荷叶鸭，而雷皇上场后不断替身以期麻痹发动，可惜只能嗟叹："有意栽花花不开"，战斗蓝人始终没能如愿，最后没有替身作保护的雷皇在对付ling凶猛的专爱化石飞龙时无能为力，无奈之下战斗蓝人只好打出GG。ling以1:0的险胜，荣登冠军之座。

每次成功大赛的背后都离不开强大的技术支持，在此向大家作一简略的介绍。

第一、Netbattle0.9.6版（建议玩家升级到这个最新版）的重要更新：

1、修正了各类对战时出现的小Bug，并新添加了部分NYPC（纽约PM中心）赠送的礼物PM招式。例如黑眼神对替身的效果更正为无效，血翼飞龙可以学会许愿等，使得NB的对战系统更加完善化。

2、在自带图鉴（Datadex）中添加了伤害计算器。详情（见图1、图2）。

3、出招和换人的选择在对手选择完毕前可以取消，很人性化的设计，大大减少了误点击的可能。

4、对战时掉线可以返回继续，精简挑战窗口、加快服务器连接速度。

第二、QQ迷你图鉴和NB战报翻译器。QQ迷你图鉴可以通过口袋吧的一键添加按钮添加到QQ中，它能够借助QQ提供全面的图鉴数据，在比赛中利用迷你图鉴查询资料十分方便。NB战报翻译器能够迅速地将NB的英文战报翻译成中文，是NB玩家必不可少的实用工具。

本次口袋吧的十一NB大赛已圆满落幕。本次比赛很好地起到锻炼玩家的目的。比赛全部对战允许所有人观看，战后战报完全公开，与此同时，比赛还设一QQ群，允许选手之间随时切磋互动。在此也希望各位读者踊跃加入进来，为成为优秀的口袋训练师不懈努力；为我们热爱的口袋事业添砖加瓦！ 文/口袋吧





选择不同的等级进化是不是会影响到最后的能力?

进化的早晚与精灵的最终能力没有关系，两只完全一样的精灵，在努力值相同的情况下，不论是lv5级进化还是lv99级进化，它们的最终能力都是相同的。

绿宝石神兽决斗的城市中的老爷爷他身后被挡住的门怎么进?



绿宝石的情节有点不同，需要先去天柱(记得带高速车）找天空龙后发生剧情，再回到该城市后才能进入。



我在绿宝石沙狐乐园里抓了N个皮卡丘，怎么身上都是带果子的，而没有带电珠的?

皮卡丘携带“桔果”的几率是50%，而带“电珠”的几率是5%。所以得看运气，多抓一些吧。此外，“复眼”的特性会使你遇见带道具精灵的几率增加（只有绿宝石有用），也可以将拥有该特性的精灵放在队伍的第一位。

火红叶绿里果粉是怎么来的?

在华蓝市的左边有两间小屋，右边那间有个老伯会问你有没有果粉，用相应的果粉可以换不同的东西。而要得到果粉，需要用正版卡带附送的无线通讯器（2个进行无线联机），然后pc中心二楼的联机功能会多出一个选项，用它就可以联机磨粉。



绿宝石里面是不是随身带着熔岩盔甲或者火焰身体特性的PM可以减少孵化步数?

的确是这样，这是绿宝石游戏新增的特性，需要的步数减为原来的一半。



小/大树果在哪里可以取得?

火红、叶绿版：幽灵塔4楼得到大树果（隐藏道具需用探宝机）。

宝石版：天元森林得到许多小树果（用探宝机）。

不过最简单的还是到月见山中的第二层，那里遇到的基本上都是派拉斯，身上随机带有，或者在沙狐乐园找精灵时顺便抓吧。



白海狮怎样学到信号光线?

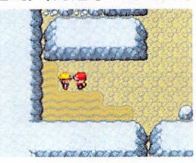
火叶版中进化成白海狮后，带上2个小蘑菇或1个大蘑菇去回忆，宝石版不能学这招。



火红在哪学舍身一击?

这涉及到定点教学的问题，火红叶绿中可以学习一些技能机里学不到的技能。

百万吨拳击/百万吨飞腿：在月见山的外面你可以遇见两个人，跟左边的人说话学习百万吨拳击，跟右边的人说话学习百万吨飞腿。



地球上投：在尼比市博物馆的左边使用砍树进去以后，有

人会教给你的小精灵学习地球上投。

岩崩：位于岩山隧道的出口附近，有一个训练者会教给你的PM岩崩。

反拳：彩虹市百货公司三楼的人会教给你的小精灵学习反拳。

生蛋：在彩虹市游戏厅左边的房子，游过去，老爷爷会教给你的吉利蛋生蛋。

模仿：给橘黄市的女孩一个皮皮玩偶，她就会教你模仿。

电磁波：黄金市系鲁夫公司二楼，有人教给你的小精灵学习电磁波，

替身：毒系道馆上面的动物园里在袋龙前面的人会教给你的小精灵学习替身。

食梦：长磐市左边的一个男孩子教给你的小精灵学习食梦。

挥指功：在红莲岛上的研究室里的第二个房间里，有个男子会教给你的精灵挥指功。

舍身一击：冠军之路的最后靠右边的地方，一个男孩子教给你的精灵舍身一击。

大爆炸：在1岛的灯火山上，你会看到一个旅行的人，他教给你大爆炸。

三大绝招：在第二座岛上，这个人会教给你排头的小精灵一个新技能（排头的小精灵必须开始时的3只PM或3只PM进化型）。

名称	PP	威力	命中	属性	效果
烈焰烧	5	150	90	火	命中后，下一回合不能行动
猛栽	5	150	90	草	命中后，下一回合不能行动
大水炮	5	150	90	水	命中后，下一回合不能行动

压制：在南部的第四座岛有人教给你压制。

剑舞：在第七座岛，有人会教给你的小精灵学习剑舞。

狩猎场中如何节约行走的步数？

在狩猎场可以在草地上转圈（旋转式按动四个方向键）但不走动，这样可以遇到PM，而且不扣步数，用沙道自行车在原地不断跳跃也行，或直接用甜味这一招式。

吼叫对鬼系有用么？

吼叫不是物攻招式，当然有用。同理，灭亡歌、噪音、摇尾巴、吹飞、唱歌、接力棒、恶魔吻等普通系的招数都对鬼有效。不过吼叫对“防音”特性和“扎根”后的PM无效。



请问如何准确断定努力值有没有达到极限？

到卡依市菜市场和一人对话，若队伍中的第一只精灵努力值满会拿到勤奋徽章，哪一项的努力值满就得到相应的徽章。



绿宝石386中文版能和红宝石386中文版通信吗？

可以，但是市面上出售的部分中文版卡带在通讯方面翻译不够完善，结果造成通讯中途会出现乱码而死机而不能继续交换。尽管如此，由于死机并不会造成存档丢失，想要通讯的朋友不妨试试看。



我去了精灵塔，里面有很多野生的幽灵，但我一出技能就说“不能使用技能”，怎么办？

因为有事件还没完成，虽然可以避开不打，但到了最后一层的楼梯口有一只是必须要打掉的幽灵，不然上不去。所以要先到左边城市彩虹市，打完火箭队，老板会给你眼镜，然后再去塔，这些幽灵就全变成鬼斯和鬼斯通，最后还有一个30级的嘎拉嘎拉。

宠物小精灵套装至今发行了多少套了？

BANDAI出品的这种套装一共发行到16 套，目前国内可以买到第15套（如图），和前面几套一样，每套12款，由PVC制作，高3-4CM，售价在90元人民币左右。





矿场寻踪


↑矿场深处的睡美人。

本矿场的重头大戏自然非诅咒类莫属(注:均埋在土中)。诅咒工具(咒われたクワ、咒われたカマ、咒われたオノ、咒われたハンマー、咒われたじょうろ、咒われた钓り竿)分布在前200层的特定层内:24、35、48、52、68、71、87、99、106、118、124、135、142、153、162、178、185、197。诅咒装饰品(かつぱの耳饰り、魔女の耳饰り、友好の胸饰り、女神の胸饰り、かつぱの胸饰り、女神の帽子、かつぱの帽子、时の指轮、おそい靴)分布在300-900的特定层中:324、335、348、352、368、371、387、399、406、418、424、435、442、453、462、478、485、497、724、735、748、752、768、771、787、799、806、818、824、835、842、853、862、878、885、897。

很多玩家抱怨总挖不到诅咒道具,在这里不妨分析一下原因。首先各位玩家先检查一下6件工具是否已经升级为秘银,想要挖得全部诅咒工具首要的就是原工具等级足够;其次背包里一定要有空位,虽然背包容量很大,不过在挖掘前还是好好整理一下,收拾掉不需要的物件;再此没有100%的出现几率,所以推荐诸位在利用牧场可以存双存档的特点,在发掘的上一层与发掘层各存一档,以防止"空门"的情况;我们或许可以用"诅咒"这个词来形容最后的问题,诅咒物品在手中持有过多,主角的运气自然越发低落,所以建议大家在挖得诅咒道具后尽快致电教会解除诅咒,不仅能获得更高级的道具,且增加了挖掘后续诅咒的运气,当然,解除诅咒不是免费的,100000G一件(天价……)。

诅咒全部解除之后还可以在此处敲得最上乘的矿石——贤者之石。贤者之石主要分布地点如下:1-255层间的末尾为0的层数,255-999层间末尾为5的层数,以及255和999层。用处?当然是用来改造工具咯,不过需要注意的是,每次只能取得一块,用完(出货)之后才可敲得第二块,所以依靠贤者之石发财致富的梦就……破灭了。


↑地下室的季节由木箱上的四季太阳决定。

四季太阳和谜之石板也分布于此,本作中,这两件物品可卖不出高价,仅值1G。谜之石板大家可以拿去送给教授,那正是教授所寻找的物品;而四季太阳则是配合地下室所使用的,在阳光无法射入的地下室里,仅能依靠四季太阳带来阳光,也正因此,没有了季节的限制,大家可以在地下室里种上各类反季节作物,即使是白雪覆盖的冬天也不愁没有作物可种了。

最后还要再提醒大家,重点——沉睡在255层的公主一定不要忘记去见,消灭敌人自动触发机关,便可进入公主的"寝宫",只有触发了公主的初会事件才能开启最高级矿场,切记。



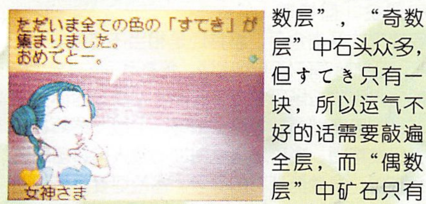
究极——最高级矿场

物品名称	入手层数(X=0、1、2...655)
クズ矿石	所有层
青のすてき	(10+100*X)层、65535层
紫のすてき	(20+100*X)层、65535层
绿のすてき	(30+100*X)层、65535层
蓝のすてき	(40+100*X)层、65535层
赤のすてき	(50+100*X)层、65535层
黑のすてき	(60+100*X)层、65535层
黄のすてき	(70+100*X)层、65535层
白のすてき	(80+100*X)层、65535层
橙のすてき	(90+100*X)层、65535层
トーマス商店	100的倍数层、65535层
黑い草	所有层
コイン	所有层
ブロンズコイン	所有层
シルバーコイン	所有层
ゴールドコイン	所有层

陷阱掉落层数范围：3-300阶

刚下该矿场的时候不知深浅，但在上一轮的999经历之后，也在考虑这个最上级矿场究竟有多深？10000？25500？可10000层过去了……30000层过去了……女神不断地跳出："恭喜你达到XXXXX层，不过这里还不是最底层，请继续努力。"这一矿场的深度——65535层——的确堪称噩梦！更可怕的是，这里除了九色秘宝什么都没有，我们究竟为了什么在不断地深入？曝个内幕，当初挖此矿场时郁闷到茶饭不思，几乎吐血，所以为了大家的健康，挑战最底层的次数不宜过多。

看过《七龙珠》的玩家一定知道可以实现愿望的神奇龙珠吧，这次MMV狠很地COS了一把，不过九色秘宝（すてき）上没有星星，取而代之的是9种不同的颜色（红橙黄绿青蓝紫黑白）；收集齐所有すてき后出现的也不是神龙，而是狂笑不止的女神。在挖掘九色秘宝时给大家一个小建议：以100层为一组，10、30、50、70、90称为"奇数层"，20、40、60、80、100称为"偶数层"，"奇数层"中石头众多，但すてき只有一块，所以运气不好的话需要敲遍全层，而"偶数层"中矿石只有一块，所以建议诸位玩家将"偶数层"作为最终一块すてき的取得层，在敲得最后一块前存档，女神出现后将随机给出三个愿望，如果没有期望的愿望则可读档重新选择。



↑女神总是狂笑着，赶紧许愿吧！

备选愿望（三个一组）	
持ち物何かちょうだい	得到女神的礼物
动物の病气なおして	治好所有动物的病
装备している物の咒いといて	解除装备中的诅咒道具
出荷额高くして	提高下一次的出荷额(2-5倍)
みんなとなかよしにして	提高所有人的好感度
牧场度あげて	提升主角的牧场度
体力と疲劳回复して	恢复体力和疲劳
コロボックルメダルちょうだい	增加精灵币数
お金ちょうだい	增加主角的现金

推荐一：出荷额高くして。GBA版出荷额加倍的美梦每5年才能遇上一次（流星事件），而且也仅仅是2倍。为什么说NDS版的钱好赚？因为只要有耐心，每天挖上一组九色秘宝，许愿出荷额加倍，最高可以翻5倍，这是什么概念？1变5？趁着平时有钱时去精灵之家买上一堆百万券，许愿后出货，一百万变五百万，100张就是一亿变五亿！



↑3选1，千万不要错过机会哦！

推荐二：牧场度あげて。在GBA的MM版中我们初识了牧场度，不过均以具体的数值出现，每完成一个小"任务"便会增长相应的牧场度。在本作中，牧场度不再具体化为数值，而是以主角的称号体现。最初主角的称号为牧场见习十级，随着不懈的努力，渐渐上升为9级、8级……1级，随后便可转职为牧场士 初段。以后还可以数次转职，但随着游戏的进行，转职所需的牧场度要求也越来越高，笔者自从3年目时升到牧场大公爵后便再未转职过（目前进度12年目）。不过在三年内升到如此程度也都是这个愿望的功劳：按照官方公布的牧场度数据将牧场度以数值表现，初期的升级只需几百点便可升级。而经过反复验证，许愿所增加的牧场度在1000-5000左右，也就是许一次愿便可轻松增加数个等级，但是真正想考验自己的实力的话还是要好好加油才行。

其它的愿望诸位玩家视自身情况再进行选择即可。女神的礼物就是GBA版中的月下美人；增加的金钱与精灵币数量也有限，所以在此并不强烈推荐。

盛力波	因为刚买了IDS所以现在有"狗狗"做我的随身玩伴，好高兴。
读者资料	男，18岁，江苏无锡综合高级中学0403班，214000

100层的托马斯商店称其为“奸商”实在不为过，一共三种商品：水，100G一瓶，体力+1，疲劳不减，在酒吧和海之家里，水都是免费商品；面包，1000G一个，而在杂货店仅需100G；恢复效果最好的ミックスジュース，10000G。不过在深不见底的矿场里，如果实在没有体力又没有药，也就只好先花钱救急了。

…… 应付最上级矿场小秘诀 ……

1、陷阱的利用：陷阱类似于楼梯，可以直接通往下层，在最上级中更是一次可下数百层。陷阱的优势在于缩短下矿时间，每下一层矿耗费时间1分钟，利用陷阱的话无论落下多少层均为1分钟，以65535来看，如果利用楼梯一层一层的深入，到达底部需要45天半，而如果利用陷阱，以最大值每次300层的速度深入，到达底部的时间仅需要3个半小时。陷阱的缺陷是消耗体力严重，每掉落1层，体力-1或疲劳+1，那么如果一次落入300层，就是体力全无或疲劳度满额，故在高级矿场中最需要注意的便是疲劳度MAX而被遣送回家。



↑光明与黑暗主角的对决。

2、节约体力法：由于陷阱的重大缺陷，我们不得不开始研究如何节约体力。经过反复测试发现，在陷阱掉落时仅扣体力或疲劳中的一项数值。如体力不为0，即使落下300层，也仅将体力归0，而疲劳度仅+2（体力归0时的必然表现）；如果体力为0，则直接增加疲劳度数值，落下300层即增加300点，直接遣送回家。所以建议大家在决定跳入陷阱前先恢复一定的体力（哪怕1点也好）。这里给诸位玩家的建议就是，在高级(999层）矿场的255层，也就是公主休眠的那一层的土中埋藏着丰富的黑色草（几乎是一步一株），在那里多收集一些留做陷阱前恢复体力用药。另一个小窍门就是在以往的装饰品介绍中曾经介绍了两件挖矿利器：女神帽子（效果中）以及河童帽子（效果大），这两件宝物除了可以让主角在挖矿不消耗体力外还兼具恢复体力的效果。当体力不为0时装备上女神帽子（效果中），在矿场里什么都不用做，直接用身体与怪物撞击数次，便会发现体力只增不减，这究竟是什么“BUG”？让我们这样想，女神帽子（效果中）的作用是将主角体力减少的幅度-2，而与怪物撞击时产生的作用是体力-1，-1-（-2）=+1，负负得正，体力1UP。

…… 在最上级矿场常遇“BUG”（修正版亦适用）……

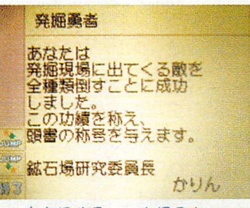
1、简便追求公主：在托马斯的商店处存档，然后读档，会出现惊人的一幕，公主出现了，与托马斯的影像重叠，与之对话，居然可行，送礼，好感UP。与高级矿场的255层相比，最高级的整百层更容易达到，许多玩家正是觉得给公主送礼太过麻烦因而不愿意追求她，有了此BUG，大大地方便了诸位玩家。不过需要注意的是，公主的爱情事件以及求婚，仍然需要在高级矿场的255层才能发生。



↑金币放在冰箱里的感觉真好。

2、时间卡壳事件：一谈到这个BUG，某土就想哭，当初挑战65535的时候在60000多层突然发生主角卡壳现象，移动不能，除了读档再无法进行任何操作。产生该现象的主要原因就是当时已经凌晨（游戏时间），如果在室外，当时间到达AM6:00，主角会自动被遣送回家，而主角身处人迹罕至的矿场深处呢？系统发生紊乱，处理不能，只得……卡壳。解决方法暂无，所以只有忠告诸位玩家，千万不要沉迷于挖矿而忘了时间。

3、获得コイン：一般来说，挖掘到金币后，都是自动归入现金，不过在本作中，如果恰好在主角晕倒的同时挖到金币，第二天起床后会发现主角正手持金币站立床前。金币与其他物品一样，可放入置物柜／冰箱中，不过代价就是无法获得相应的现金，但看着收集来的各类金币，感觉还是相当不错的。



↑究极称号——发掘勇者。

↑所有矿场完成。

至此所有矿场挑战完毕，每挑战完一个矿场，都会收到矿石场研究委员长かりん授予的称号证书：初级发掘师、中级发掘师、上级发掘师、最上级发掘师。当矿场内全部种类敌人均打倒后还会获得“发掘勇者”的称号。各位可要好好加油咯，奉上全部完成图一张，回味一下矿场的艰辛。

爱情攻略之矿石镇篇

亚菲是前作中琳的后代，擅长料理，爱打点家务，虽然外表看上去像男孩子，实际上却是不可多得的好太太。自幼丧母，和父亲一同经营着矿石镇的旅店。每周五（金曜日）来忘忧谷像料理高手露学艺，诸位玩家可以在露的旅店见到她。如果是晴天，下午亚菲会去女神泉边观望风景，女神泉是涤荡心灵的最佳场所啊。



亚菲（アーフィ）
生日：夏17日
喜好：チーズフォンデュ（+800）、温泉卵（+500）
常出现地点：宿屋、女神泉


→美丽的风景可以洗去丧母之痛。





アーフィ（金曜日）																			
联机后	AM						PM												
	6	7	8	9	10	11	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
晴	宿屋							镇	女神泉							镇	宿屋		
雨	宿屋																		

…… 爱情事件 ……

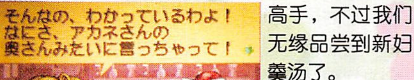
爱情度0-9999
时间：金曜日8:00-13:00
天气：晴天
地点：宿屋
选项：「お手伝いはしなくていい」アーフィ爱情度-2000，ルイ好感度+20
「好きにさせてあげたらいい」アーフィ爱情度+3000，ルイ好感度-10

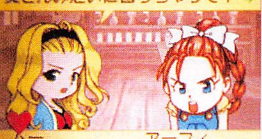
爱情度10000-19999
时间：金曜日21:00-24:00
天气：雨天
地点：宿屋
选项：「怖いからヤダ」アーフィ爱情度-2000
「まかせなさい！」アーフィ爱情度+3000，ベス友好度+20

爱情度20000-39999
时间：金曜日12:00-17:00
天气：晴天
地点：自宅
选项：「めんどうだから行かない」アーフィ爱情度-2000
「一緒に行く」アーフィ爱情度+3000

爱情度40000-65535
时间：金曜日17:00-20:00
天气：晴天
地点：酒吧
选项：「ここにいる」アーフィ爱情度-2000，ムー爱情度+3000
「ここを出る」アーフィ爱情度+3000，ムー爱情度-2000

完成以上事件后，当达到爱情度60000以上即可求婚，婚礼结束后，游戏通关，亚菲是料理高手，不过我们无缘品尝到新妇羹汤了。





←二女争夫，触发第四个爱情事件即可。

谢江华	很怀念FC时代和朋友们一起围在电视机旁打《重装机兵》的美好时光。
读者资料	男，19岁，广东汕头澄海区东里镇南畔州八宝前片区面前巷10号，515829



责编/暗凌

反派实力分析

火纹的主题永远都缺少不了战争要素，没有旗鼓相当的对手的话，纵使有着跌宕起伏的剧情也无法让人对游戏产生持续的热情，那些强大的敌人为大多数玩家津津乐道，敌人的魅力可见一斑，那么就让我们看看阻拦在主角前进道路上的敌人的实力究竟如何吧！

Ⅰ、山贼/海贼团

战斗力：★☆　组织力：★★

作为火纹系列最常见的敌人，山贼和海贼算不上是最强的，但一定是最恼人的，作为增援出现时令人哭笑不得，破坏未访问的村庄、攻击手无寸铁的落单NPC，原有的战斗步调就经常被他们无情地打乱……

虽然是量产化的敌人，但是这些家伙的战斗力却不容轻视，这都要归功于其职业特殊的地形适应性，山贼能通过爬山获得高回避与守备加成，海贼能靠趟水取得部分战役中的行军捷径，这都是初期甚至中期我方都无法拥有的优势。最常见的状况就是增援的山贼爬上了山，只能让我方初期的天马去对付，结果山贼仗着山地附加的能力立于不败之地；而海贼则是被重伤之后就踏浪而去，我们只能眼睁睁地看着敌人在对岸用回复药疗伤……

虽然有着很多这样那样的优势，但山贼仍沦为我们初期最好的屠杀对象。究其原因还是山贼的组织性纪律性太差，且不说战斗时的阵型松散，光是每次被我方说得的山贼就不在少数，一个组织的中流砥柱都加入我军了，那么那个组织团体也就不足为惧了……

Ⅱ、雇佣兵

战斗力：★★★　组织力：★

雇佣兵相对山贼这些乌合之众来说实力提升了不少档次，而且职业也不像山贼那样单一化，有步兵和骑兵的混编，更甚者还有飞行系职业的加入，几乎没有适应不了的战斗场合。各方势力虽然有着种种不同的目的，但正是看中了佣兵团的强大和即用即抛（这估计才是主要原因）才一次次的对他们委以重任，把打倒我们强大主角的重担放在了他们的肩膀上，为我们的部队提供了充足的EXP来源……



几乎每作FE的第一个剑士都是以对方佣兵的身份出现，然后又被我方华丽的说得……似乎已成为了剑士的宿命啊。

熊念生　没有掌机又想要掌机的朋友可以买彩票，每期一注买不中也没什么大不了，万一一不小心买中了500万，就可以买几台PSP来砸核桃，买几台NDS挤柠檬汁了，哦活活活活……

虽然拥有不输正规军队的战斗能力，但是以雇佣兵组成的队伍有一个致命缺点——比山贼还差的组织性。山贼虽然团体散乱，但是各成员深知凭一己之力是很难生存下去的，所以无形中也增加了不少凝聚力。雇佣兵就不同了，既有身怀绝技希望有朝一日被一方霸主重用能出人头地的，也有嗜财如命的疯子，有时更有假借雇佣兵身份掩饰自己不寻常来历的神秘人物掺杂在里面，这样看来，佣兵团里上下不是一心，自然谈不上什么组织力了。而我们只要对症下药，图利者以暴利诱之，望权者以权谋之，对付神秘的人物自然就用我们伟大的主角上去晓之以理动之以情："久闻先生大名，如雷贯耳，今日得见，此生无憾矣……"FE的不少强力人物就是这样被轻易说得的，可以说佣兵团就是我们额外战斗力的来源。可怜了那佣兵团长一个孤家寡人，手下死的死，逃的逃，几个强人又临阵反戈，所以说，死也别做佣兵的头子……

Ⅲ、贝伦

战斗力：★★★★　组织力：★★★★

作为一个强大的军事国家，贝伦的实力是毋庸置疑的，作为横跨《封印之剑》和《烈火之剑》两部作品的主线剧情之一，不败的贝伦也有着它强大的军队与组织性，正是由于强大的领袖和组织力，才能使贝伦的军队有着无坚不摧的战斗力。

龙骑士是贝伦的主要构成兵种，无视地形的移动力、不输战士的攻击力和媲美重甲的防御力，虽然有着弓箭和魔法方面的弱点，但是在地面骑士部队的配合之下面对法师和弓箭职业仍然毫不逊色，相比之下，我军每作少的可怜的空中力量就显得寒碜多了。虽然是尚武的国家，但贝伦军中不乏魔力强大的法师，三龙将的魔导将军布露妮亚就是贝伦军法师部队的核心力量，强大的远程理魔法+拥有强大魔力的德鲁伊的状态杖骚扰+远程回复杖的支援构成了贝伦军的法师铁三角，让我们的主角为之头痛不已。

虽说贝伦军队的组织力不可撼动，但是部分贵族官僚的极端统治却使坚固的贝伦军队体系产生了小小的裂痕，出生于平民阶级的军人与出生于贵族世家的军人之间的矛盾是不可避免的，而那些从贵族间斗争演变为军队势力间勾心斗角的行为更是雪上加霜。军队中不和谐关系造成战斗力的不必要流失可以说是贝伦失败的原因之一。

Ⅳ、原黑之牙

战斗力：★★★☆　组织力：★★★★☆

作为贝伦国内的第一黑社会组织，能与贝伦的正规军相抗衡自然有其强大的战斗力，而长时间受到贝伦国内及周边地区民众的支持也间接说明其组织力的强大，拥有良好的群众基础也就奠定了其不败的地位。

组织首领与其下属的"四牙"是组织的中流砥柱。除了处于集团金字塔顶端的四牙之外，黑之牙各地也有着自己的小头目。但是除了这些小头目外，剩下的一般是没有接受过正规训练的平民或山贼组成的黑之牙普通成员，在没有指挥或合理部署的情况下，一旦遇上正规军将毫无胜算可言。可以毫不夸张地说，黑之牙60%的战斗力是集中在四牙等头目身上的，而普通成员的战斗力要在头领的指挥之下才能发挥出来，否则连普通的佣兵团都不如。

黑之牙的成员有出身于平民的，也有家道中落的贵族，但是这些人只有一个目的——劫富济贫，出于对腐朽的贵族阶级的痛恨，使黑之牙的成员异常的团结，因此妄想瓦解黑之牙的任何阴谋都是徒劳的。但是给予牙的成员权利的同时也造就了部分人的变质、堕落，继而影响或动摇了其他成员的信念，但是这在早期的黑之牙中毕竟是少数状况。



↑再次高吼一声：四牙才是我最想得到的角色啊！

Ⅴ、新黑之牙

战斗力：★★★★☆　组织力：★★☆

雪人　这位读者的笑声真可怕。
暗凌　老大，你不觉得他的想法更可怕吗？

如果说原黑之牙是以劫富济贫为目标的义贼组织的话，那么奈鲁卡鲁加入后的黑之牙就是纯粹以利益为驱动的杀手组织，虽然实力得到进一步的加强，但是黑之牙已经沦为了奈鲁卡鲁个人的工具，而原先的凝聚力也随着“牙”的变质而逐渐涣散。

说到实力的壮大，无疑是艾吉鲁那强大的力量所赐，这为原本人才屈指可数的黑之牙注入一剂强心针，但是艾吉鲁都是奈鲁卡鲁的作品，无形中也使黑之牙成为了奈鲁卡鲁的私人杀手集团，用来收集他所需要的情报和更多的艾吉鲁。

虽说艾吉鲁对奈鲁卡鲁是唯命是从，但是黑之牙的内部却由于奈鲁卡鲁的存在发生了本质的变化，与贝伦王族达成为人不齿的交易、受雇于他人完成暗杀任务，这种种的一切已经完全脱离了“牙”的初衷，成员的相继离开也成了必然之势。虽然还有一部分牙的元老还苦苦支撑着徒有其表的黑之牙，但是处于强弩之末阶段的黑之牙已经不是光靠一两个人的力量就能挽救得了的。

VI、盗贼众

战斗力：☆　组织力：☆

这是一群没有来历的盗贼，艾雷布大陆的历史上也没有关于这组织的任何记载，但是他们却从来没有从历史的舞台上消失过。他们没有强大的战斗力，即使是顶级的盗贼在面对重甲类职业时却不能伤对方分毫，20的速度在高级职业面前也是如同浮云般的存在。一旦被人发现，这些盗贼选择的不是奋起反击，而是夺路而逃，典型的脚底抹油。



↑GBA三作上最难说得的盗贼是也……但是得到后才发现她的能力和说得的难度完全不成正比啊！

但是正是这样一群没组织、没纪律的盗贼把我们的战斗搞的鸡犬不宁，偷盗物品、抢开宝箱，比一般的敌人不知可恶上多少倍。重伤的战士刚想使用回复药，身旁的盗贼却早已用妙手空空取走了他身上的所有回复药；我方的盗贼兴冲冲地冲到宝箱前，却发现被人捷足先登，拿走了宝箱中贵重的物品……人世间最痛苦的事莫过于此，所以盗贼众就是我们每场战斗先杀之而后快的目标。

VII、古拉德帝国

战斗力：★★★☆　组织力：★★★

作为圣魔中唯一的人类敌人，古拉德的实力自然不会差到哪里去，拥有全大陆中最强的军队和引以为傲的六位将军。但是由于里昂擅自研究魔石之力而使这个军事强国逐渐步上衰败之路，内部的四分五裂加上外部的腹背受敌，造就了兵败如山倒的必然结果，难怪不少玩家抱怨圣魔的难度太低了……

文/NW旅团 Alucard





妮诺(ニノ)
年龄：大约14岁
身份：原“黑之牙”成员

妮诺是黑之牙组织首领的女儿，一直希望能得到母亲索妮娅的疼爱，却不知自己其实不是她的亲生女儿。13年前，利基亚久负盛名的魔道一族的一对贤者夫妇和子女守护着龙的秘密，奈鲁卡鲁与索妮娅为了夺取秘密，利用妮诺做人质，得知龙之一族的秘密后，杀害了她的家人，并把妮诺当工具一样养大。在一次任务中，索妮娅暗地谋划杀害妮诺，结果她被艾利乌德一行人救了下来。善良单纯的妮诺是奈鲁卡鲁野心的牺牲品，与贾法尔一起相互扶持，或许这就是小小的妮诺唯一能坚强活下去的理由吧。

吴峥	看日语歌词学日文歌曲对于练习记忆假名来说很有好处。
读者资料	男，19岁，陕西西安高新区沣惠路34号西工大软件与微电子学院西206，710065

小A淘气3000问(二)



小A：他们不洗衣服么？每次战斗都穿同样的衣服，并且怎么受伤衣服都不破……

包叔：新三年，旧三年，缝缝补补又三年，这是老一辈传下来的优良传统，我们必须时刻要谨记啊！

小A：那为什么包叔你每天都要换不同的衣服？

包叔：那当然不一样了，他们是在行军中嘛，每天赶路忙的要死，哪里有时间换衣服呢？而且他们军队有男有女，天天在一起，经常换衣服不方面的嘛，你也知道，男性士兵中总会有不厚道的人。

小A：貌似主人你没去参军……

包叔：……

问题3

小A：火魔法从来没有毁坏过建筑物和树林，这是为什么？如果说建筑物防御系统好不容易起火还能勉强解释，但是每次看到在茂密的丛林里，魔法师让一团团烈火攻击敌人，树林却从未因此而发生火灾。

包叔：是这么回事，每个魔法师都可以通过召唤空气中的火精灵来伤害敌人，而他们跟着自己的师父学习这种魔法的时候，都会从师傅那里继承一句话："森林中有许多小动物，所以烧人的时候看准点，不要乱烧，万一烧到小动物怎么办？就算烧不到小动物，烧到花花草草也是不好的嘛。"所以咯，每个魔法师自然都不会乱烧东西。

小A：这算什么解释？主人，现在是在写稿子，正经点嘛！

包叔：其实也不难解释，你想想，既然火魔法的发动是要通过召唤空气中的火精灵，那么魔法本身就是借助大自然的力量。既然是这样，火精灵又怎么可能会烧到花草树木呢？并不是所有的东西都像人类一样随意破坏大自然的。

问题4

小A：这个问题是接着上面的。为什么雨天能用火魔法？这个问题困扰了我很久。

包叔：你想啊，雨是什么样子的？雨是一点一点连成线，而不是一大块整个落下来，所以一定会有空隙。既然有空隙，火精灵就可以利用这一点空隙产生火焰，几个火星产生的点连成线，组成面，蒸发了附近的水，然后更多的火产生，自然就能引起大火。

小A：我说怎么前几天下雨的时候其他人身上都是零星掉几个雨点，就只有咱们两个身上都湿透了，原来是因为他们都是魔法师。

包叔：……

问题5

小A：飞龙体积大，可以坐很多人，马载两个人也还能相信，但是天马怎么载人？天马的大翅膀那么占面积，坐一个人就很勉强了，怎么能坐两个人呢？而且据说飞马只能坐女的，那怎么能救出男同伴呢？

包叔：飞马坐两个人自然困难，但是坐上去以后只要扶住了，抓稳了，还是可以避免掉下去的。

小A：那怎么救出男同伴呢？飞马不会拒载吧？

包叔：天马只是不愿意让男性坐在它们的背上，但是如果有女性的天马骑士陪同，它们也会适当通融的。不过它们会找机会随时把男人甩下去，所以很危险。

小A：龙的皮肤粗糙，好抓，普通马有鞍子，也好抓，但是天马有翅膀，没办法放鞍子，怎么抓啊？

包叔：哼，当然是抱紧美丽的天马骑士小姐的腰了，难道要抱天马的腰么？

小A：这种事……我想也就主人你能做得出来吧。

包叔：其实，你可以假借自己有惧高症，或者说飞马颠簸太厉害，自己害怕，毫无顾忌地紧紧抱住美丽的天马骑士们的玉腰嘛。

小A：拜托，现在是在写稿子，不要做出那种表情……啊……主人！不要在键盘上流口水！

文/NW旅团 斋藤★鬼斩



关于火纹的各种趣味问答本期继续，"仆人A"提供的题目如下：在《烈火之剑》中怎样得到敌人身上的非掉落物品，有几种方法可以取得？大家开动脑筋一起来想吧！



台词分析

总体来说，Sami的形象设计是比较成功的，雪白的紧身上衣、墨绿的厚实军裤、还有与她那火红头发形成极大反差的绿色发带(相信这是制作人员在向特种兵之王——兰博致敬)，由于身为经历了千锤百炼、见惯了枪林弹雨的特种兵，Sami的性格开朗而泼辣，那么，这样一位不让须眉的军中少女的话语中是否也会体现出那种值得回味的“辣”呢？我们一同来细品一下。

“Infantry... Assault!”（步兵军团……开火！）



这句台词几乎毫无个性可言，唯一的特别之处便是表明了Sami麾下劲旅的特点，Sami带兵的手法果然不同凡响：带出了一群单兵作战能力很强、抢占城市工厂能力超强、却在飞机坦克里面不知所措的“特种战士”（特种兵不喜欢操纵这些杀伤力巨大的机械部队？那为什么远程部队的威力不减呢？搞不懂）。

“You are not bad! Now it's my turn!”（你干得还不错！现在到我动手了！）

“Ready or not, here I come!”（管你准备好没有，我来了！）

这两句台词将Sami那张扬的个性和在战场上的豪气表现得恰如其分，“你干得还不错”，能够这样轻松地表扬对手，表现了她心中的无比自信和作战中游刃有余的那份游哉悠哉；后一句话真是辣气十足，联想起AW2中Sami脸上那丝浅笑，越发觉得这个女孩子真是有些刁蛮啊——刁蛮却又讨人喜欢，难得。

“All right! Time to end this!”（好极了！是时候来个了结了！）

这可以理解为Sami的“胜利宣言”，特种兵的最大特点就是反应迅速，能够在瞬息万变的战场上抓住哪怕仅有一丝的胜机从而扭转局势，反映在高战中就是Sami的SuperPower的“一兵一回合一建筑”吧，由于HQ被占会导致一方的彻底失败，Sami这句话还真不是说着玩的，况且在DS版的高战中，有了两动王子Eagle的强力配合，Sami强占敌HQ的战法终于有了较大的实现可能，与Sami对战的玩友要小心了。

“Stay cool, stay calm...He who panics loses!”（保持冷静，保持镇定……谁慌慌张张谁就输定了！）

也许有些玩友看到这几句话会感到奇怪，Sami的性格不是外向开朗么，为什么会对自己说出“冷静镇定”这样的话来？实际上，聪明的人都知道自己的缺点在哪里，从而在生活中会有意识地克制自己的行为。为了执行特殊任务，特种兵出没的地方通常都极为危险，如人迹罕至的热带雨林、或是守卫森严的敌方基地，在这种环境中，如果不能控制住自己的情绪以保持头脑的冷静，很容易因过度紧张而做出错误的举动从而带来可能极严重的损失。其实换个角度思考更清晰：如果连自己的“热血”都压制不住，Sami怎可能通过重重考验成为一名特



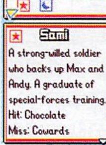
任天可	和PSP、NDS相比，GBM的 小巧便携才符合掌机真正的定义。
读者资料	男，15岁，吉林省长春市二道区108中学北校三年七班

种兵呢？

话又说回来，“保持冷静”这样的警句应该是我们每个玩高战的玩家记住的，要做到对战场局势的控制，冷静的思考是必不可少的，我们既不该为遭到了对方的埋伏而心急，也不应因一点小圈套的得手而沾沾自喜，唯有保持一颗处变不惊的心，才能在高战的世界中常立不败之地。

游戏如是，生活如是，一点小得失并不算什么，关键是要保持心灵的宁静和愉悦的心情，看看Sami吧，她总是展示着那美丽的笑容，看到这里，是否也有一丝微笑悄悄地爬上了您的嘴角呢？

事件分析——Sami与Eagle的二三事





由于各种电影、动漫的极力渲染，提起“特种兵”一词，人们脑中浮现的往往会是个神秘异常、凭一己之力便足以逆天的孤胆英雄形象：刚毅的眼神、冷静的头脑、发达的肌肉、精准的枪法……不管怎么形容，相信九成九的人想到的都是个男子铁汉的高大身躯吧，那么换个思路考虑一下，如果这特种兵是个爱红装更爱戎装的花季少女，她会如何展示特种战士的风采呢？不必冥思苦想，高战系列已经为我们塑造了这样的一个人物，她就是橙星军特种部队的菁英——Sami。

能取代男同胞而成为橙星特种部队的领军人物，Sami的实力不容小觑，而在游戏中玩家们也能很自然地感觉到她身上的那股不让须眉的自信与勇气，这种感觉积累得多了，往往就会对Sami留下一个“小辣椒”的印象，但是就在我们将要把这种印象完全确定下来的时候，Sami不经意间给了我们一个惊喜——她终于展示了身为女孩子的一面……

在AW1的某战役后，有这样一段对话。

Eagle（简称E）：我，Eagle，又一次败给了Andy？

Sami（简称S）：是谁在叫Andy？

E：呃？

S：你真是太会气人了！我看上去就那么像男孩子么？！

E：你是？

S：我是Sami。橙星军的CO。

E：我…我输给了…一个女孩？

S：你大意了。这就是你打败仗的原因！我觉得你根本没准备好就上战场了。回军校去重修算了！

E：失敬了，橙星军的CO……Sami？

S：什么？

E：我为我的所作所为道歉。我刚才太失礼了。

S：哦，好……

E：我对幸运护目镜发誓：下次见面，我会做得更好！现在我得走了。再见。

S：等、等一下！谁说过你可以走掉。给我回……他已经走了！

军人自有军人结识的方式，Sami与Eagle的初会，完全可以用“不打不相识”这句俗语来概括，熟悉AW1剧情的玩家应该都清楚：Eagle之所以总找Andy等人的麻烦，是因为由Andy克隆体率领的黑洞军曾经入侵过绿地的国土，被激怒的Eagle几乎完全失去了理智，见到橙星军的旗帜就冲过去激战一场，以至在硝烟弥漫、尘土飞扬的沙场上把Sami错看成了Andy（Sami长得很像Andy？连头发的颜色都不同，Eagle这视力……），结果惹得丽人大为震怒（估计Sami最忌讳的就是这个了），不过Eagle不愧为一个男子汉，既为自己的“严重错误”道了歉，又坦然地承认了此战的失败，如此洒脱、如此诚恳——见了如此具有大将风范的帅气男孩，哪个女孩还能心如止水？所以对话后半段中Sami的“语无伦次”也就很正常了。

篇幅所限，就不对Sami与Eagle在AW1中怎样化敌为友进行展开了，在AW2中，两人的足迹再次重合，不过伴随着这次相会的，仍然是无尽的战火……



Adder（简称A）：Lash，激光炮的情况怎么样了？

Lash（简称





L）：全准备好了！我改良了一下，现在每天都可以开炮！

它实在太太太厉害了！！！

A：嘿嘿嘿…真不错……Flak那边如何？

Flak（简称F）：你要的部队正在待命。

A：包围橙星军队的完美机会终于来了。

F：橙星军怎么会在这儿，我们不是在绿地么？

A：看来他们是来送物资的。傻瓜！他们不该来的！

L：那么我们一会儿就出击么？

A：不。我们先劝他们投降。领队的是个小丫头。弄不好她会悄悄地跑过来呢。嘿嘿嘿……

S：加把劲，弟兄们！保持警惕！绿地的接应部队就快到了。坚持住！

橙星士兵：长官，黑洞军发来了一封电报。

S：说了些什么？

士兵：让我们投降，他们正在等待您的回复。

S：投降？！好，这是我的回答，你把这句话一字不漏地记下来……

绿地士兵：长官！黑洞军向橙星军发出了投降的警告。

E：嗯，我想是Sami在指挥着，她怎么回答的？

士兵：噢，简单地说，她很干脆地拒绝了。

E：她的原话呢？

士兵：嗯……我不太想说出来。这措辞……不大礼貌。

E：照着念就是了。

士兵：呃……我把它写在纸上，然后您就可以看到了，怎么样？

E：嗯……？哈……哈哈哈哈！！！

士兵：长官？

E：她还真说得出口！如果让她被黑洞军俘虏，那就是我们的耻辱了。

士兵：呃……是的，长官。

E：把所有的战力都动员起来。现在出发！

士兵：长官，敌人的数目是压倒性的……

E：我们没理由去硬拼。击毁那些激光炮，或是攻下他们的总部就可以。我们的目的是打破包围圈。为了绿地的荣耀，我们去援救橙星军！

正如这关的标题To the Rescue所言，这一役注定是Eagle成就他英雄救美形象的大好机会，排除掉Adder的狡诈、Lash的诡智与Flak的凶悍（根据剧情，后两人在对Sami的包围中也起了作用）这些外界因素，Sami为什么会身陷铁桶重围的凶险境地呢？原因很简单：少女的冲动。

首先要说明的一点是，在这里“冲动”一词并无褒贬之意，仅仅是用来陈述事实——让我们简单地分析一下，从Eagle及其手下的对话来看，现在黑洞军正凭借占绝对优势的兵力进行着对绿地守军的合围，而且极有可能已经切断了后者的补给线！Sami一行对绿地的地形不甚了解（如果走不为人知的小路怎么会被轻易发现），而她率领的部队也只不过是几个肩扛反坦克导弹的步兵和火箭炮、防空导弹、运输车各一部，就算是考虑到她本人在近战机械部队方面的先天劣势（所以它们没有随军前往）和运输任务的隐蔽性要求，这支小分队的规模也实在是太令人咋舌了。

那么问题就很清楚了，敌众我寡，敌暗我明，情况极为不利，Sami为何还要涉险前来？

答案已经在前文中揭晓了——少女的冲动。



Sami是个特种兵，对特殊行动并不陌生的她，怎么可能对这次行动的风险程度作一丝一毫的低估？！而运送补给也有很多种方式，例如空运甚至是空投，再退一步说，集中军力与黑洞军来一场大战，强行打通补给线，即使是这种“笨方法”也比她实际采取的做法安全数倍啊！

Sami做出了她的选择，很不理智的决定，甚至是不明智。

相信Sami这样做的理由很简单——Eagle正身处危险中，再不去支援他的话，“弹尽粮绝”很可能将这只本该翱翔的雄鹰生生扯到地上！

这就是冲动的力量，对于Sami来说，在这股涌于心头的冲动面前，那些困难危险又算得了什么！

而Eagle此时的表现，也证明了Sami的眼光之正确——强敌环伺，贸然出兵很可能正中敌人的圈套，但为了橙星、绿地两国军队的荣耀而毅然倾全力出击（我个人认为更可能是为了Sami的安全），小伙子，是条好汉！

胜利后

E：你没事吧，Sami？

S：Eagle！是你救了我们。我真抱歉。我没想过会给你们添这么大麻烦。

陈月儿	玩了不少游戏，但是还是 觉得口袋最经典。
读者资料	浙江声杭州市余杭区建设局门卫室，311100

E：别说傻话。

S：我们想运些补给给你，结果被包围了……

E：谁都有做错事的时候。现在不是没事了么，过去的就让它过去吧。

S：好的，可是……

E：Sami，我说这些不只是想安慰你。橙星军到这里来与绿地军并肩作战。仅仅是这件事就很有效地鼓舞了士气！

S：谢谢你，Eagle。

E：该说谢谢的是我。补给的事我们感激不尽。有了这些物资，终于可以缓一口气了。

S：Eagle……

少女的执念终于迎来了从天而降的神兵，当彼此牵挂的两人终于平安相见的时候，Sami当着小伙子的面，终于吐出了心中的实话，“添这么大麻烦”不仅是对Eagle的歉意，更多的是对自己鲁莽行为的反省和对带领那些橙星战士以身犯险的一丝愧疚，作为一个性格有棱有角的辣妹，Sami想必是个做错事也不承认的“嘴硬”丫头，这种“反常”的话语，恐怕只有Eagle有机会听到吧。

看到这里，不知看官们是否明白了冲动被称作“女孩另一面”的原因，与理性的男人不同，女人是感性而富于直觉的——女孩更是如此，有些女孩甚至会因一时的冲动而做出一些不理智、甚至是完全违背逻辑的选择来。这也许不应该被提倡，但是，女孩子的可爱之处有时就是因那种“失去理智”或者是“率性而为”的举动而格外分明地被折射出来，处理任何事都冷静理性的女孩子当然也很可爱（如凌波丽），但生活中连丝毫的激情火花都没有的话，是不是感觉少了许多乐趣呢？

当然，Sami并非那种时刻都以感情来支配行动的人（否则绝对不可能成为特种兵）。所谓特别的一面，只会因特别的人而展露，能让Sami冲动至“偏向虎山行”的，在AW的世界中恐怕也只有Eagle一人而已，我们应该感谢Eagle，感谢他帮助我们发现了Sami身为女孩最可爱也是最值得珍惜的那一面！Eagle，把握好机会哦！

AW小百科——天气变化



俗话说天有不测风云，可能原本已经集结好部队，准备使用super power大开杀戒，可忽然天降一场大雪，结果只好作罢。由于一般对战的默认规则都是把天气设成随机变化，那么很有可能突如其来的降雪或者降雨，会完全打乱我方的计划，所以了解一下各种天气变化的效果，是非常必要的。

先来看AW2，它有两种天气变化，分别是降雪和降雨，作用都是降低部队的移动力，但效果有所不同。降雪时，在任何地形下，飞行移动消耗+1；在平原、森林、河流，轻装消耗+1（在山地下移动消耗会+2，可以说是寸步难行）；在山地下，重装+1；在平原下，轮胎、履带+1；在港口，船舰和汽艇+1。相比之下雨天的变化就小得多，在平原、森林下轮胎、履带+1；在山地、河流下轻装+1；在暗礁中，汽艇、船舰+1。此外，雨天还有一个众所周知的效果，那就是让视野-1。特殊的是，Olaf不会受到降雪天气的影响，可是遇到降雨天气时，他部队的移动消耗变化，就像是其余指挥官在降雪时受到的影响那样；Drake不会受到雨天而影响移动力，但视野仍是会下降的。

再来看FWDS，这时候天气效果做出了很大调整，天气变化多出了一种沙尘暴，效果是让间接部队射程-1，而降雪效果改成了移动时消耗燃料加倍，降雨效果改成视野-1，并无条件让地图出现迷雾，哪怕原本设定是把迷雾关掉。总之，和2代最大的区别就是，不再影响部队移动了。Olaf仍不受雪天影响，反而会因此提升能力，而且也不会再因为雨天而影响移动了；Drake就不再享受雨天优惠，视野照减不误。另外，虽然可以选择战场的环境，如雪地、沙漠、荒地等，但据笔者的试验，这对随机天气的变化没有什么影响的。



李逖	能来到这个星球真好！这个星球的游戏太好玩了！
读者资料	男，24岁，上海浦东新区张江路116弄20号101室，201203

文/任天堂世界 doubleX
责编/翔武



史艾帝国



DQM与历代DQ(一)



本文将通过那些似曾相似但却不是的场景带你深入到DQ的世界中去……

ドラゴンクエスト モンスターズ テリーのワンダーランド/Dragon Quest Monsters Terry's Adventure—（以下简称DQM，美版名为Dragon Warrior Monsters简写为DWM），是一个将DQ1-6的怪物以及场景综合在一起的怪物养成类RPG游戏。谈起它最大的买点你一定会一口咬定“不就是那些形形色色的怪物吗？”但是你有没有注意到除了那些历代登场脍炙人口的怪物外那些似曾相似的场景同样也让人着迷。正是“怪物”和“场景”这两大要素造就了DQM这个GB/GBC的小游戏能有着如此巨大的销量。当然从另一个角度考虑，ENIX也有着喜好“小懒一把”的习惯，经常在游戏中将历代曾经做过的东西照搬过来（比如DQ1和DQ3的地下世界アレフガルド除了特定的几个地点外基本一样；DQ4和DQ5乃至DQ6的天空之城构造的相似度非常之高，简直就是一模一样等等……），这点上DQM中表现的尤为明显，从怪物到BOSS战的场景大部分都是直接从DQ1-6里面照搬过来的，别说是怪物场景了，即便主人公都是从DQ6中挖过来的。

可以这么说，在DQ6中描写的是主角之一姐姐ミレーユ寻找弟弟的旅程，因为姐姐很早就成为了主角的同伴，弟弟テリー不仅很晚成为同伴初期还给主角们带来了不少的麻烦，比如先主角一步击败魔物领走国王的赏品啊，为了变得更强居然协助大魔王的四天王之一（一说是身不由己）啊，等等……甚至还和主角们大打一场，不过最后确是个姐弟相认了完美结局。DQM则反过来是弟弟寻找姐姐之旅，游戏最初的冒险目的也就是如此：テリー必须要通过冒险之门来探索每一个异世界追寻姐姐的下落。而每一个异世界又是如此有趣，与历代有着如此大的关联。亲爱的读者，你们还能记得多少呢？下面我们就随着特瑞的脚步一同来回顾一下。

—— 最初之门 ——

开始之门（たびだちの扉/Gate of Beginning）



出处：DQ4

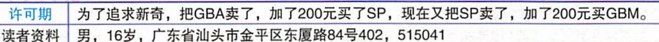
关键词：“我想变成人类”……

战斗后此怪物能否加入：能

层数：5层

历代DQ中的剧情：前面写的关键词各位想必都记忆犹新吧！对了这正是DQ4第一章“皇宫的战士”中著名的剧情。当时イムル发生了小孩子莫名其妙失踪的事件，战士ライアン奉国王的命令调查这一事件。通过恢复了因怪物袭击导致失忆的アレクス的记忆，从他口中知道孩子们经常去一个秘密场所玩。随后ライアン立即前往孩子们秘密游戏的场所，在那里他就遇上说开头提到的那句话的荷米史莱姆（ホイミスライム/Healer）——ホイミン。“如果和人类一起旅行，应该可以对我变成人类有更大的帮助吧！”，抱着这样的信念，ホイミン加入了ライアン的队伍，和他一同解决了这一事件，并为寻找勇者的下落展开了旅行。至于ホイミン最后是否真的修炼成人了吗？答案当然是肯定的。（聊斋异志？）





共同点和差异点：这个场景照搬程度极高，就连那个需要绕道才能取得的宝箱也都原封不动地放在那里。而且无论是DQ4还是DQMホイミン也都是第一个加入的同伴（DQ4中加入的它更是DQ系列第一次加入怪物同伴），且还是以重要的恢复系角色的身份加入。当然除了ホイミン加入的目的，其他可以说是一模一样了吧。此外，DQM将这个ホイミン剧情设定成了大树国（ダイジュウ）国王最爱的宠物之一。不过在被テリー收复后国王也并不怎么追着特瑞讨回来这一点来看，其实国王也不怎么宠爱它。

怪物同伴：严格地说怪物同伴这一概念是在DQ5之后才形成的，但是论系列中首次加入怪物同伴则又非DQ4莫属。就战斗力而言某项专长的怪物同伴自然是游戏中不可或缺的战力，取得媲美BOSS级战斗力的怪物同伴自然也是每一个DQ玩家奋斗的目标。就剧情上而言自DQ5之后怪物同伴的加入目的也就不再是单纯的“我想变成人类”，而含有一种被征服想与主角们一同冒险的企盼，更有甚者也引发出属于他们的冒险故事。基于这两点，就为怪物在游戏中拥有更大的活动空间打下了伏笔。别说DQM了就连另一部DQ外传特鲁尼克大冒险中也在最新作3中加入了怪物同伴。

—— G级竞技场制霸后 ——

村庄之门（まちびとの扉/Gate of Villager）
出处：DQ1
关键词：救公主
战斗后此怪物能否加入：能



历代DQ中的剧情：救公主这种场景在RPG游戏中可谓是屡见不鲜。以RPG游戏来说其最早出处自然就是RPG的原祖DQ1。当时世界中魔王〔应该说是龙王（りゅうおう/ Dracolord）更确切些〕为了征服世界等无聊的理由袭击了ラダトーム城，抢走象征和平的光的宝玉（光の玉）且掳走了ローラ公主。不过也不知道这位龙王脑子里那根筋搭错，居然会将这么重要的ローラ公主放到一个沼地の洞窟中并只派遣了一条恶龙（ドラゴン/Dragon）等着主角来救。当然主角也绝无可能放过这一天赐良机，一番努力后的结果自然是救出了ローラ公主并且喜结良缘。附带一提：在DQ1中这一情节即便不完成也不会影响到主线剧情发展，主角依旧可以去讨伐龙王只是孤苦一身也是被注定了。

共同点和差异点：与历代DQ相比DQM中的此场景稍微有点不同。首先DQ1的龙作为BOSS是在路口等死，而且还要在漆黑的洞穴中像摸瞎子般用火把（たいまつ）照明并要用钥匙（カギ）开锁，所以与它交战时会有种期待的感觉，见到公主时自然也有种喜悦感油然而生，当勇者将把公主抱起来的那一刻这种喜悦更是达到了一种升华。DQM中的这一场景中明显能看出那条恶龙只是悠闲的睡着好像公主是自己闯入龙穴的，难道不怕公主越狱。テリー是出现在门的里面……就好像是被反锁在门内一样，而且也无法通过任何手段将门打开。不过最大的区别在于我们可爱的テリー实在只是个小孩子，怎么也抱不动公主（白白浪费了击败恶龙好时机），只能等待真正的勇者来救了……嘿自然也就浪费了这种期待感。话说回来！这公主架子可真大，怎么连自己走路都不会！据小道消息称DQM中这“公主”其实是大树国的王妃。

公主：趁着这一时机我们不妨来回顾一下历代DQ中能给人留下深刻印象的公主吧！DQ1的ローラ公主前面已经说了；DQ2的公主作为勇者后裔属于可加入的角色之一，也是她的加入开拓了公主成为主角伙伴的先河，只是这位公主的命运也太凄惨了些，家破人亡不算还被诅咒成了一只小狗；DQ3中并没有印象深刻的公主，或许在ルイーダの酒店加入勇者的行列中就有那么一两位公主也说不定；DQ4中以武术家这样的强力角色加入的アリーナ公主就不必说了，モニカ公主和リック王子之间的恋情也值得人们称道；DQ5中的主角就是国王，主角的女儿自然也就是公主，鉴于有古代人总是王子必定与公主结婚这一传统，说不定主角的母亲以及天空的花嫁也是某位公主；DQ6同伴中作为魔法都市唯一继承人的バーバラ也能算是魔法都市的公主，镜公主的传说也能给人留下深刻的回忆；DQ7的公主主要就是主角的强力同伴キーファ的妹妹（据说他的母亲当公主的剧情比较多些）……等等……；DQ8吗？就不用在下在此多废笔墨了……著名的“马”公主想必人人皆知吧！不过真要说公主怎么也比不上DQ1的这位ローラ来的有名，以至于在若干年后的DQ5中则出现的只比ローラ多一个字的天空花嫁フローラ。

任永胜	不玩GBA有段时间了，希望GBM能让我重新找回乐趣。
读者资料	男，22岁，山西大学工程学院，计本0204班，030013

洛克小队

文/NW旅团 hwz1015 责编/暗凌

网络新世纪——洛克人EXE

柯斯贝尔组织

继WWW组织之后，另一个对世界产生威胁的网络犯罪组织诞生了，这个组织的名字叫柯斯贝尔，虽然同样是网络犯罪，但它的犯罪手法却极其残忍，不光破坏网络，甚至连杀人之类的案件都有，这次他们打算利用大量的网络病毒来破坏网络。谁也没想到的是这个组织的首领竟然是一个和热斗差不多大的孩子，平时都以电力形成的伪装来掩饰自己，当他的领航员败给洛克人时才显出原本的小孩模样，本以为自己会受到制裁，没想到热斗却原谅了他（连法律责任都不用负，游戏就是游戏……），从此以后成为了热斗的朋友，只不过他已经没有领航员了。

网络病毒

现实世界中，电脑病毒一直是人们比较头疼的东西，它们通过网络散发到整个世界，对各地的电脑进行破坏。在EXE的世界观里，电脑病毒已经有了各自的形态和思维，不同的病毒有不同的能力，这和领航员倒是很相似，网络领航员在网络中经常要与病毒战斗，因此他们被称为网络斗士，洛克人就是其中之一。

部分领航员介绍

◆**影子人：**身着忍者装束，擅长分身术和隐身术之类的忍者技巧，武器为手里剑和长剑，标准的忍者形象。来历不明的网络杀手，从收集情报到暗杀样样精通，似乎没有其他领航员能替代他的位置，游戏中曾被柯斯贝尔组织雇用过，同时也是1代的隐藏BOSS，他虽然有很多谜，但是他的主人似乎比他更难琢磨。



◆**热力人：**WWW组织的一员火野建一的领航员，一直在为复兴WWW而努力，长得像打火机，游戏中没有剧情的家伙。动画中，原本的火焰人被打败后，部分数据传给了这个新型领航员，最后与冻结人同归于尽，但奇怪的是……两人竟然都没死。

◆**骑士人：**原本是守护某个国家网络的守卫者，但却被柯斯贝尔组织控制，后来与洛克人成为伙伴。他的主人是布莱特公主，公主与骑士的组合应该是最合适的。虽说是骑士，但这个骑士也太胖了点，盔甲与铁球就是他的特征，一看就知道是防御型角色，绝技是用铁球旋转后使出的皇家旋风，破坏力相当惊人。

王镜学	为掌机神魂颠倒，与PG白头偕老！
读者资料	男，15岁，鲁淄博市张店区山铝一中高一（二）班，255000

◆**冻结人：**柯斯贝尔组织的首领所制造的领航员，靠着冻气造出的冰块进行战斗，同时也能防御自己。动画中与热力人一战中捡了条命回来，当他回到总部时，基地已是废墟了，他彻底被抛弃了，随后影子人出现将其一刀解决（不愧是杀手，连自己的雇主都杀）。

◆**弗尔特：**柯斯贝尔组织首领的领航员，外表冷酷，性格相当狂妄自大，实力感觉并不是很强，但最终结合其他领航员的数据从而进化成了强大的网络兽柯斯贝尔，同时也是组织的最终武器，可惜最后仍然败给了热斗与洛克人这对无敌搭档。实际上这个弗尔特只是个假货，一个复制品而已，当他败给洛克人并逃到WWW网络入口时，被真正的弗尔特乱枪扫死。

英雄的续篇——洛克人ZERO

与OMEGA的战斗过去了，黑暗精灵的时间也结束了，但是拜鲁博士仍然活着，并且成为了新·艾尔卡迪亚帝国的统治者，设施和能源全部都掌握在他的手中，当然他不可能像复制X那样保护人类，而是利用权力对大部分机器人进行处理，连人类也不放过，导致那里的人们对反抗军组织几位憎恶，尤其是打倒了复制X的ZERO。为了远离拜鲁博士的统治，人们开始组成旅团前往一个叫做0号地区的地点，那里现在是人类的部落，也可以说是避难所，在他们前往0号地区的途中，遭到了拜鲁博士手下机器人的袭击，此时反抗军赶到，ZERO再次出击，这就是ZERO4故事的开始。

娜茱

旅团里的一名人类记者，可以说是旅团的领导人。有一次在遭到机器人袭击时，被克拉福德所救，被他的正义所感动，竟然从此爱上了这个机器人，而克拉福德也喜欢上了这个传播事实真相、努力战斗的人类。克拉福德此次加入作战的原因实际上主要是为了寻找娜茱，但是他的行动令娜茱很失望，当他醒悟时已为时过晚，最终死在了ZERO的手上。尽管如此，娜茱还是很感激ZERO，在最后一刻使克拉福德恢复了以往的正义形象。

克拉福德与艾因贝尔八斗士

当ZERO等人来到0号地区时，等待他们的却是拜鲁博士的部队，他们是为了进行诸神黄昏作战而出动的特殊机器人部队，自称是艾因贝尔八斗士，他们带着8支队伍开始大肆破坏自然环境。他们的队长是一个叫做克拉福德的机器人，外表上看应该属于比较老式的机器人，但精通各种战术，作战能力很强，而且还是为正义而战、为人类而战的机器人，现在却成了拜鲁手下的走狗，开始率领八斗士执行破坏自然环境的任务，其实他加入这次作战是另有原因的。

诸神黄昏作战

这是一项破坏自然界的作战计划，由克拉福率领的艾因贝尔八斗士对各地进行破坏，最后再由巨大的卫星武器破坏0号地区。然而，身为队长的最终醒悟了过来，他破坏掉了诸神黄昏的系统，把攻击目标转为了拜鲁所在的新·艾尔卡迪亚帝国，最终新·艾尔卡迪亚帝国在诸神黄昏的攻击下彻底消失了，反抗军也及时从那里救出了人类和机器人，战争似乎已经结束了。

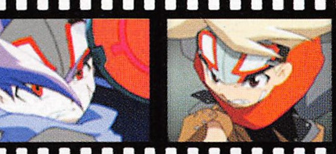
拜鲁博士的末日

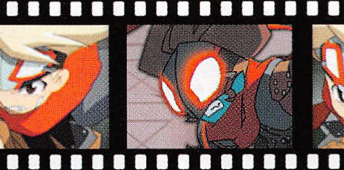
这个狡猾的家伙在诸神黄昏攻击前就逃离了帝国，并且重新启动诸神黄昏的卫星攻击系统，继续对人类发起攻击。当ZERO来到他的所在地时，一切事情都真相大白了，当年控制黑暗精灵引发妖精战争后，他被人类改造成了可自我再生的怪物，即使身体老化或受到伤害，靠着那身盔甲也可以重生，连死都死不掉，他对人类和机器人的憎恶到达了极点，所以才要进行报复，或者说他原本就没打算统治什么，只是破坏而破坏。最终与诸神黄昏系统融为一体的拜鲁被ZERO消灭了，诸神黄昏的碎片开始向地球坠落，一切都结束了，但ZERO却来不及脱出，与雪儿等人失去了联系，ZERO是否还活着呢？后面的事就由玩家自己去想吧。

白晓光	掌机是连接你我心灵的桥梁。
读者资料	男，16岁，河南省许昌市许昌高中714班，461000

阳光迷城







文/nakazawa 责编/暗凌

暗黑侧人物

作为游戏中的反势力，暗黑侧的人物每作变化都挺大，从伯爵到续作中的魔物三姐妹，再到新作中的魔物四人众，实力越来越强。不过因为他们在剧情中的地位并不高，都只是特定关卡的BOSS，所以在角色性方面并不突出，在此只能作简介。

伯爵

整个吸血鬼领域的君主，他依靠暗之女皇的力量复苏并支配不死一族魔物，是第一作中加戈的主要对手，也是其父的宿敌，林戈正是因为在死之都败给他而被吸血后，才被暗黑势力所利用，而后来太阳都市所发生的吸血变异也都是因为伯爵而引起的。加戈在第一作中成功消灭掉伯爵，但他在第三作开篇居然又复活了，并成为魔物四人众中的一员，加戈再次将其击败并净化后居然也没能完全消灭掉他，直到加戈体内的太阳力量被激发并变身为太阳加戈后，伯爵才算彻彻底底地被消灭掉了。

青多瓦利



支配海的怪物，外形看上去非常像是八爪鱼，她是暗之一族的魔物三姐妹之首，当然也是最难以对付的，不过在她身上看不出任何雌性特征。

白多内鲁

外形为巨大的白蝶，支配着天空的魔头，是暗之一族的魔物三姐妹的老二。

红多拉斯洛鲁

有赤毛少女之称，能控制植物，熟悉大地属性并支配着陆地，是暗之一族的魔物三姐妹中最小的妹妹。



宋文龙	四天通了机战J，汗，在国庆玩游戏比做作业还累。
读者资料	男，18岁，江苏常州勤业中学高二10班，213000



黑达因

在圣·米戈鲁出现的影之BOSS，他控制并冒充红林戈，而且还是第二作中暗之一族魔物的领导者，有着新暗黑仔之称，是个非常难对付的家伙。



弗雷斯贝鲁格

魔物四人众之二，未变身前表面上看去是个糊涂且可爱的动物，但实际上原形是面目狰狞的奇怪大鸟，最初绑架未来少年托里尼特的正是他。

拉塔托斯库

魔物四人众之四，也是本作的BOSS，有着极强的野心，想要利用萨巴塔使破坏之兽苏醒，并意图控制破坏之兽来达到控制整个世界的野心，而且他是杀害托里尼特的凶手。

魔物四人众之三，号称不败的钢铁军团，看上去是条船形的钢铁巨龙，而实际上只不过是由名为尼兹霍格的擅长于发明创造的小家伙操纵着的东西，在击败其后能得到前往暗黑城的魔法大炮。



尼兹霍格

终末之兽



作为《续·我们的太阳》里的最终BOSS，终末之兽是暗黑一族势力的终极魔兽，只有将之打败才能彻底收复整个太阳都市领域。它藏匿在螺旋塔深处，有着非常强悍的身体，头部的大嘴几乎能吞下整个加戈，有多足和多眼，拥有超高的HP和防御力，除了太阳属性外的其它攻击效果都不理想，而且一般的近距离攻击还未必能得手。终末之兽最大的缺点就在于每攻击一段时间后都会停下来休息一会，而这也正是能够近身攻击处于防御不能状态的他的最好时机。

破坏之兽



破坏之兽万纳鲁冈多是代表着银河宇宙意志的暗黑势力最后的魔物，一直被古老的月之一族封印在乐园的地下，暗黑势力为了重新统治世界，在出动了魔物四人众后设法让加戈失去记忆并将其囚禁于地下墓地，然后诱惑流有月族之血的萨巴塔，以此解除月族封印唤醒万纳鲁冈多之魂。萨巴塔是唯一能操控和驾驭万纳鲁冈多的人，这个顽抗的魔物在被石化消灭后居然还能死灰复燃，不但冷不防地吃下卡米拉，而且御天子大人也为了与之同归于尽而徒劳地牺牲，为游戏的结局蒙上悲情的一笔。

卡米拉



她是养育萨巴塔长大的暗黑女王贝鲁手下的仆人，其实是真正意义上萨巴塔的养母，尽管她属于暗黑势力，但却有着一颗善良正义的心，正是因此萨巴塔才没有完全被暗黑一族同化，卡米拉也是这个世界上唯一能改变萨巴塔的人。每每在关键的时候她都会出现为加戈指引道路并在力所能及的情况下给予帮助，但却在最后不幸被破坏之兽万纳鲁冈多所吞噬……



黎明不再悲伤——《苍月的十字架》评析

当《银河战士》系列以其令人窒息的计秒逃离阶段以及精妙的地图设置在2D动作游戏领域留下不可磨灭的烙印之际，第2代的《恶魔城》作品系列（PS-月下+GBA-3作）不断地在借鉴其中的精髓，然而它们始终都没有彻底地超越其巅峰。《月下》的第1结局假象着实令人难忘，但紧接着的是一次在颠倒城堡里的重复冒险，最终的2个BOSS更是弱得难以置信。《白夜》作得与它类似，而即使《月轮》有一位凶猛的最终BOSS，它的整体素质也在许多方面有提升的余地。《晓月》是一款非常出众的作品。在后期有一块色彩黯淡而结构诡异的混沌地域。最终BOSS看上去虽雅俗皆容，然而它也只是一个华而不实的被虐对象。这是自《月下》以来每部作品都面临的一个问题。所有的GBA作品都尽可能的仿效《月下》，但是始终离它有一定差距。《晓月》曾经与它只一步之遥，可是就在要逾越之际，人们发现要赶超那辉煌的前辈——《月下》的话它还有许多瑕疵。

起初，《苍月》看上去走的还是《晓月》的路，想做成一款华丽而宏大的作品，但在进入深渊之后就会令人改变原先的看法。在此之前，城堡的设计看上去还是缺乏足够的创意，其中参入了我们过去见过多次的一些地区和敌人。雪景中的村庄确实非常壮丽，但是此后出现了一个单纯地将初代《恶魔城》第一关复刻的地区，并配以全系列第13次的Vampire Killer的REMIX。也许你会问，KONAMI的制作人员这样做有没有失误呢？事实上几乎每一部的《恶魔城》作品都曾参考并融入过这一场景，但是我们是不是真的需要另一次重复？

言归正传，最终的地域就是深渊，那里遍布了一些骷骨和火焰。也许你想象不到究竟能怎样，然而它们在屏幕上是相当耀眼的。此后的埃及建筑和外太空的背景逐渐使人开始有了狂热感。中BOSS战的背景则是一片阴霾的黯红，其后可见一高树孤然耸立——这些都足以令人振奋起来。此时，笔者开始意识到本作的制作人员真的知道自己在做什么，但他们也许是因为没有足够的时间和资源去做更多。最终的战役更为壮丽，那场BOSS战虽属超大规模，可也不是难到无法征服，而BOSS的技能里还参入了许多KONAMI经典作品的元素。从这一点上来说，当《晓月》逐渐消失于把系列引往第3代模式的起跑线上之时，《苍月》使我们又有了回家的感觉。

值得一提的是，笔者曾经非常欣赏《晓月》里的BAD ENDING——苍真成为了DRACULA。但是如果能让你使用尤里乌丝贯穿城堡后去打倒那个白发小儿的话岂不是更酷？在该作中确实能使用尤里乌丝，他就是如同《白夜》里

Maxim那样的预备角色。虽有些新的游戏技能，但却剥夺了能使游戏更具乐趣的许多元素。

《苍月》则令人如愿以偿。在《苍月》里也有一个类似的BAD ENDING，苍真又变了。尤里乌丝模式就在这里被解出，而且还附加了一段游戏中的分支剧情。杀敌+升级……当大部分必要的技能在起初就被授予之时，对于那位最终BOSS来说你仍是微不足道的，这不但使得升级的必要性大大增加，而且还促进了这一模式的游戏性。更妙的是，洋子，那个在《晓月》中到处游逛并被刺伤的大姐成为了可用角色。就像她的祖先塞菲亚一样，洋子也会使用火焰、冷气和闪电这3种魔法，虽然冷气魔法可悲地冻不住敌人。她以一根短杖攻击，并具有备受欢迎地补血作用。而后，阿鲁卡多登场了。过去有许多FANS都埋怨过制作人IGA，此后他变得很会为FANS着想。他敏锐地意识到许多《恶魔城》小子都很想看见他们最爱的吸血鬼王子回归，现在他来了，看上去像《月下》里那样令人惊叹。

除了这一模式，其他的元素更进一步地充实了游戏体验。来自《晓月》的集魂系统是系列中最卓越的系统之一，大部分魂都有着多样化的等级。游戏中也有隐藏房间，但是不多，设计者一定已意识到为了找到隐藏通道而随意地击打墙砖会变得乏味多于趣味。因此，他们设置了不少精妙的谜题，虽然大部分解出的都是废物，但也显现了许多有趣的创意。KONAMI试图通过让玩家在击败BOSS前画出封魔阵来利用DS的触屏，事实证明它成功于在大部分BOSS战都有些简单的情况下增加了额外的强度。然而DS带来的进化主要还在于持续在上屏显现的地图屏幕，它绝对给玩家带来了便利。

本作的剧情还是前几作那样的模式，把又一次的历险投入另一个城堡里。遇见那些《晓月》的角色令人感到非常亲和，而人设的变化令那些认为动画只适合孩子的玩家们感到叹息。新登场的恶人塞莉亚、迪米特利和达里奥在游戏中的目的是使魔王复活……这似乎与一段优秀的《恶魔城》剧情相悖，当然我们很快会忘却这些而一路行进下去。

当《苍月》在其前作的基础上取得了令人满意的进化之时，不幸地是它带来了与《晓月》的雷同感。所有的GBA《恶魔城》作品都有各自独特的模式与系统，然而《苍月》却是《晓月》的翻版。就如先前所说，虽然这次的BOSS战设计得相当精妙，但大部分的城堡地带做得并不十分有趣。本作的流程也不很长，难度不是特别高。当然，尤里乌丝模式的重玩值相当高，是值得一试的。

对于2D《恶魔城》作品来说，DS在图像处理方面是第一个可以与PS相媲美的平台，而《苍月》也是最接近《月下》的一作。为了取得华美而精致的效果，在《月下》里被保守使用的华丽的多边形背景在本作中被更为广泛地被采用。当DS在技术方面有足够的资本与PS相抗衡之时，它的缺陷大部分在于美工方面。大多数的地区看上去都缺乏《月下》里那种优雅的润饰与独特的灵感。其中有一个叫“魔导研究栋”的地区，容易让人回忆起《月下》里那绚丽的“炼金研究栋”，然而本作看上去远不及它。苍真以及大多数的敌人做得都很不错，但是尤里乌丝和洋子被设计得有些草率。

本作的音乐部分主要由N64——《恶魔城-默示录》的曲作者木村雅彦担任作曲，钢琴与弦乐的旋律使得本作的音乐更为柔和。其中收录了许多杰作（如漆黑的进攻和DRACULA的眼泪等），拙作则非常难觅，可是它们仍然缺乏一些《恶魔城》音乐所曾具备的强度与节奏感。虽然它们比任何GBA作品的音源都要出众，然而MIDI的音质还是令人略感遗憾。

总而言之，《苍月》依然是一款不可多得的佳作。虽然模式很像晓月，但是其中大量涌现的灵感与创意仍使其远远逾越了“翻新”的范畴。当一些KONAMI的开发人员仍然在为把《恶魔城》带入3D领域而辛苦研发之时，《苍月》的开发团队又一次向人们展示了这一系列是如何在2D领域大放异彩的。如果你仍然在寻找购买DS的理由的话，现在你找到了。

杜冉	人生路漫漫，游戏只是一路上的风景，走好自己的路才重要。
读者资料	男，16岁，合肥市三十四中高二4班，230031



机战天空

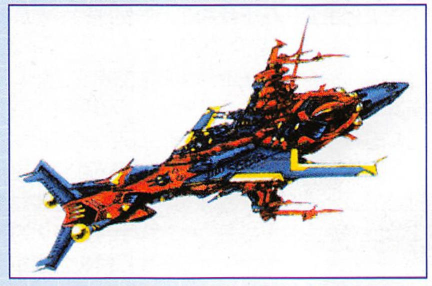
最近接触机器人过多，对于两条腿的已经有些审美疲劳了——好吧，我们这期来讲讲战舰。

大舰巨炮万岁！《机战》阅舰式(一)

たいかん きょほうしゅぎ
大艦巨砲主義

既然要检阅战舰，那么当然要从原创系说起。《机战》中我军的原创战舰只有过两艘，即《OG》系列中登场的钢铁号与飞龙改。

钢铁号是地球联邦应用E．O．T技术建造的“宇宙诺亚”级万能战斗母舰中的2号舰，还有两艘兄弟舰分别是白钢号与黑铁号，而4、5号舰也都开始了建造工程。由于这一级战舰从最初就是为了对异星人作战而开发的，因此在设计上超出同时代的战舰许多：钢铁号船体以超抗力金属构成，全长552米，能够以泰斯拉驱动维持空中浮游的状态，并拥有8座推进火箭。武装有重力冲击炮、光束炮、鱼雷(实际上是可在任何环境使用的大型对舰导弹，但习惯上称为



罗佳	GBA距离我一米，NDS距离我一百米，PSP距离我十万米。
读者资料	男，12岁，广西桂林榕荫路19号3-6-6，541001

鱼雷)、各种导弹等，火力相当强横；同时舰载机的搭载、运用性能也都很优秀。

正如其分类“万能战斗母舰”所示，宇宙诺亚级战舰可以在空中、宇宙乃至水中行动。为了对应多种多样的战斗环境，还采用了模块化的设计，可以根据战况更换舰首模组。钢铁号一般采用的是高功率重金属粒子炮“托洛尼姆破坏炮”模组。借助母舰的大功率动力炉，这门炮的威力可以与SRX的“天上天下一击必杀炮”匹敌。1号舰白钢预定将作为舰队旗舰运用,因此舰首安装的是大容量机库与弹射跑道的模组,强化了作为航空母舰的能力。而3号舰黑铁则采用了诡异的大型回转冲角——也就是钻头的模组,据说是用于混战中的一点突破……



▲《宇宙战舰大和号》奠定了现代日本动画产业的基础。

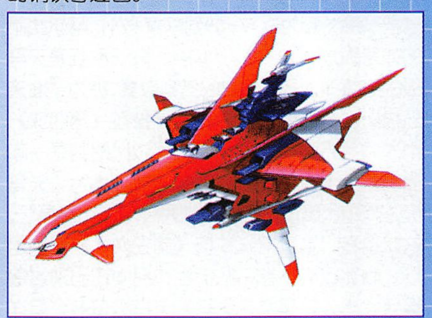
其实，钢铁与黑铁的舰首模组设计都是在向日本古老的SF作品致敬。钢铁的托洛尼姆破坏炮影射的是里程碑式的动画片《宇宙战舰大和号》,无论是发射前所有机关停止以集中能量的设定还是“全员对闪光、冲击防御！”的台词都与大和号的波动炮别无二致。而黑铁的钻头则是在向一部更古老的特摄片《海底军舰》致敬，片中的万能战舰“轰天号”是一艘可以



▲上天入地无所不能的万能战舰轰天号。

上天下海入地的万能军舰，其前端的巨大钻头则与《雷鸟》的喷射鼹鼠、《奥特曼》的佩尔希达并称为“世界三大钻头”之一(笑)。

再说说另一艘原创母舰飞龙改——它的前身飞龙号是宇宙开发公社与泰斯拉·莱希研究所共同建造的外宇宙探查用母舰。但是，它在外宇宙却遭到了谜之机动兵器的袭击，受到重创后撤退回地球。之后，地球方面以E.O.T技术对飞龙进行了大幅度改造，换装了改良的泰斯拉驱动，并在舰首安装了一门超重力冲击炮，大幅度提高了其战斗能力。飞龙改虽然不像钢铁号那样是新造战舰，但其作为外宇宙航行用舰艇，最初的设计要求就高过一般战舰，因此经过改装后的飞龙改实际战斗力毫不比最新型的钢铁号逊色。



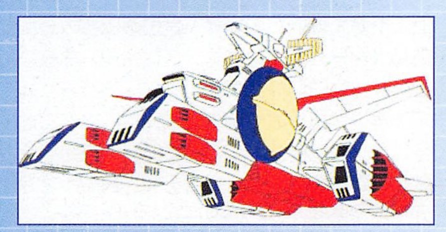
原创战舰说完了，接下来再说说非原创系。

纵观整个《机战》系列，登场次数最多的舰长莫过于我们熟悉的大嗓门布莱德舰长了吧。

布莱德舰长乘坐过的战舰包括白色要塞、亚加玛、类亚加玛及拉·凯拉姆4艘，除此以外还在《V高达》中连弗斯jr上客串过两次。

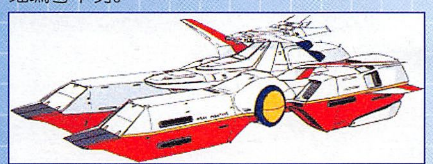
白色要塞是地球联邦军天马级突袭登陆舰的2号舰,为了回收“V作战”的成果——也就是里程碑式的初代高达而航向SIDE-7,并在那里遭遇了“赤色彗星”夏亚……这段剧情大家应该已经耳熟能详了吧,那我就不浪费字数了。由于定义为“登陆舰”，白色要塞的主武装只有舰体两侧的高能粒子炮、中央的2连装580mm加农炮(关于这门炮到底是实弹还是光束一向有争议，这里按下不表)以及对舰导弹等，火力与萨拉米斯、麦哲伦等联邦军主力舰比起来要逊色不少。但相反地，作为联邦军最初的MS母舰,白色要塞的搭载辆达到了6机，在当时已经属于先进水平了。

董兴鹏	即使手中的掌机不再需要我，我也永远支持它们。
读者资料	男，17岁，北京燕山，102425

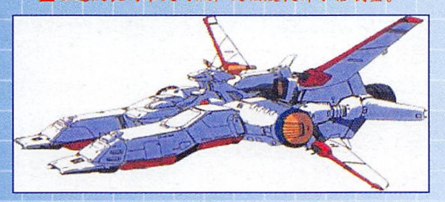


▲最著名的天马级母舰“白色要塞”。

天马级突袭登陆舰共建造了7艘，分别是1号舰天马、2号舰白色要塞、3号舰天马jr(小说版白色要塞沉没后替换的母舰)、4号舰拉布列特赛马、5号舰特洛伊木马(《0080》中登场，0083中更名为灰色幽灵)、6号舰种马(从这里我们可以看出天马级的命名往往与马有关)、以及7号舰阿尔比昂(《0083》的母舰)。前6艘的代号按顺序分别为SCV-69到SCV-74，阿尔比昂的代号则是MSC-07。其中4、5、6号舰是天马级的改良型,增强了MS的搭载数量,称为“准天马级”。其中特洛伊木马号还曾在《第四次》中作为我方初期母舰登场；阿尔比昂则是一年战争后全面改良的新型母舰，被分类为“天马级·阿尔比昂型”或干脆称为“阿尔比昂级”，这艘船在《第二次α》与《第三次α》都有出场。除此以外，在一些衍生作品中还出现过鸟巢号、半人马号及论坛号等天马级母舰，但详细编号不明。

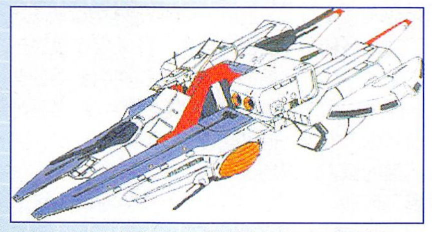


▲经过改良的准天马级，大幅度提升了搭载量。



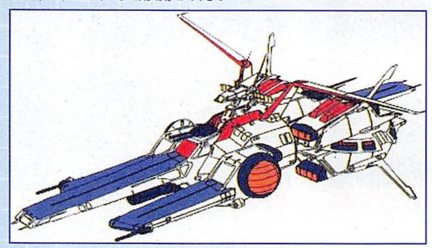
▲战后开发的阿尔比昂级，综合性能有了全面提升。

到了《Z高达》的时代，反抗提坦斯暴政的幽谷参考天马级的设计，开发了新型的强袭机动巡洋舰“亚加玛”。由于要贯彻游击战思想，亚加玛的船体不大，武装也并不强。但它拥有很好的机动性与隐蔽性，同时也很重视MS的运用性。到了《ZZ高达》的时代，亚加玛则换上了威力巨大的“超高能粒子炮”——也就是我们在游戏中常用的那门地图炮。



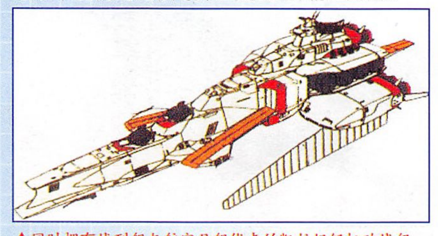
▲亚加玛设计简约，火力虽然不强但机动性惊人。

在亚加玛换装武器的同时，作为幽谷旗舰设计的新型战舰“类亚加玛(Near Agahma)”也在宇宙中完工了。这艘船在亚加玛的基础上进行了大幅度改良，令其拥有匹敌地球联邦军战列舰的火力，并且搭载了威力更大的超高能粒子炮。这几艘战舰在讨伐提坦斯与哈曼的战争中都立下了赫赫战功。



▲“类亚加玛”则是一艘霸道的重火力战舰。

战后，联邦军结合了旧式战列舰以及天马、亚加玛等新型舰的优点,设计出最新一代的MS母舰“凯拉姆”级。这种新型战舰全长481米,拥有旧式战列舰的火力以及杰出的MS运用能力,是一款不可多得的杰作。优秀的设计令其经过重重改进之后,盘踞联邦军主力战舰的宝座长达60年之久。其1号舰“拉·凯拉姆”作为布莱德的母舰,在几乎每次《机战》都会登场。近几年更是把原本剧情用的核导弹四处乱丢,霸道无比。



▲同时拥有战列舰与航空母舰优点的凯拉姆级机动战舰。

杨正斌	我喜欢游戏，更喜欢PG，因为有PG在，我才能更好地游戏。
读者资料	男，16岁，北京市昌平区昌盛路昌盛园一区2号楼2单元102，102200

《V高达》中的连弗斯jr并不是一艘制式战舰，它的前身是联邦军退役巡洋舰、克拉普级“连弗斯(意为增援、援军)”号。之后，技术人员将连弗斯号与俘获的斯奎德级大型战舰组合，形成了一艘充满特色的战舰。连弗斯jr最大的特色就是舰首的光束冲角：将原本作为防御兵器的光束盾集中到一个方向，形成巨大的光束矛用以刺穿敌军战舰。这虽然与黑铁号的钻头一样属于蛮不讲理的武器，但在战斗中却往往能出其不意地重创敌人。《α》中布莱德舰长更是用光束冲角干掉了第四使徒，把明日香吓呆了……

比起上面这些，《高达X》中的地上战舰“自由号”就很不够看了。这艘战舰长度只有200来米，搭载能力十分有限；同时武器也只有对空机枪和140mm连装炮——放在UC时代这甚至称不上“舰”，只能算是陆战“艇”。游戏中则出于平衡性考虑，将它的能力硬生生拔高到战舰水准。

《倒A高达》中登场的月之民旗舰“索琉”本质上并不是一艘战舰，而是月之女王迪安娜陛下的行宫(迪安娜的移动城……？)。其大部分武装都是自卫性的，因此火力完全不强。但相反地，索琉的防护罩则连月光蝶这种世界性毁灭武器都可以进行短时间的抵挡，果然女王的安全才是最重要的呀。

最后再说一下大红大紫的《SEED》中的母舰“大天使”。目前可以确认的大天使级强袭机动特装舰只建造了两艘，即大天使与主天使。

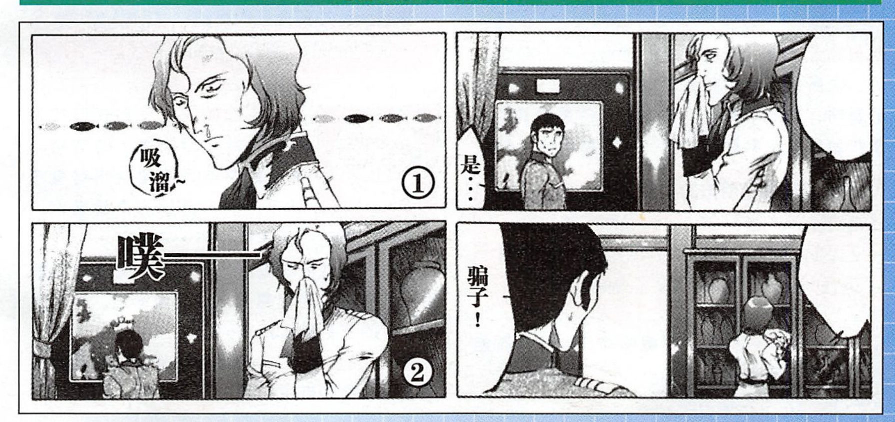


▲天下无敌的大天使级强袭机动特装舰。

虽然笔者始终搞不明白所谓的“强袭机动特装舰”到底算是一种什么舰，不过就笔者目前的分析来看，大天使级基本上可以算是“万能战舰”了。首先，这种战舰拥有优秀的MS搭载、运用能力，这是有目共睹的。而武装方面，从密不透风的75mmCIWS(接近防御武器系统)“豪猪阵”到对空导弹“地狱镖”、对舰导弹“破城槌”再到110mm单装线性加农炮“勇者Mk.8”、225cm二连装高能收束火线炮“戈德菲Mk.71”，还有号称“无坚不摧之力”——可以烧尽除穆·拉·弗拉格上尉以外的一切——的阳电子破城炮“罗安格林”。可以说是枪山炮海一样的设计——再加上理论上可以完全抵御光束伤害的积层装甲——虽然从兵器学上来说这种战舰根本不可能造得出来，但我仍然要欢呼——这才是大舰巨炮的美学呀！

文/Justice　责编/暗凌

机战四格漫画





传声筒之雪人留言



上期书说到老任毫无先兆地甩出了130多款新作，的确让不少玩家大吃一惊，同时也给喜欢NDS的任饭们打了一针强心剂，不少玩家纷纷表示看好任天堂。不过，相信在重压之下的索尼也不会甘于寂寞吧？也许，一轮新的斗争就在眼前。

前两天听新闻说有人要卖月亮，当时不由得吓了一跳。风风火火跑回办公室一看，还好飞月她正在里面老老实实地打字，原来是一场虚惊。



因为过“十·一”的缘故，上期杂志上市有些晚，让读者大人们久等了。这期小编们除了继续全力制作刊物外，还开始每天祈祷运输车早日提速，这样就可以让大家更早地看到我们辛苦劳动的成果了。





幸运一秒

本期聊天室的幸运读者是：掌机迷论坛的的文柯米，请速与本刊联系，联系电话及地址详见目录。

本期赠品：凯蒂猫涂改液

表情符号就是这个意思

^_^	呵呵
d- _-b	可恶
@_@	晕死
-○-	惊讶
——!	安静ing
○—○	你让俺说什么好呢？
T _ T 555	伤心的泪流啊流！
┌(- _-b)┐	鄙视你！

来自广东省佛山市的孙辰： 为什么“人人聊天室”里都是“来自XX的XX”这样的句式呢？

来自东北的雪人： 其实这个理由还是比较简单的，之所以这样说就是想让大家确认一下自己的身份，毕竟中国重名重姓的人还是挺多的不是？如果大家不喜欢的话，以后俺会修改的。

来自云南省昆明市的李楠： 让我们荡起触控笔，NDS推开GBA，海面倒映着双屏，四周环绕着……美丽的卡带。NDS轻轻飘荡在GBA中，迎面吹来了高端的PSP。

来自东北的雪人： 真的很佩服李读者的修改能力，希望李读者有一天能够实现自己的梦想，和PSP、NDS左拥右抱。

来自天津市南开区的吴越： 《口袋迷》第一期再版吧！我的被老师拿去了。



来自东北的雪人： 首先俺非常感谢你对《口袋迷》的支持，不过能不能再版俺说得可就不算了，个人建议你向董事大人请愿吧！他的电话号码是……

董事： 我说最近怎么这么多请愿的电话打过来，原来是你小子在捣鬼……我的电脑呢，先把他这个月的工资奖金改成0再说。

来自东北的雪人： ……这回可惨了……俺的限定版……俺的新主机啊……

胡继超	我们今天的努力学习，是未来玩游戏的保障。
读者资料	男，15岁，重庆市渝中区朝4路3号1单元8-3#，400011

《机战》后遗症

最近偶的一位同学遭受了《OG2》高难度的打击，对《机战J》产生了恐惧心理。为了克服这一心理，他从偶这里强夺了偶将要三次过版的《机战A》，为的是从那些可怜的BOSS身上找回自信心，并将偶引以为傲的记录抹得一干二净。（偶的青春啊，555……）

湖北大冶　黄海

来自浙江省海宁市的王新涛： 征服神的不是爱情，而是男女之间的联机恋。

来自东北的雪人：真、真的吗？俺要去外面找个美女联机……

来自湖北的暗凌：老大，估计你也只能联机而已，“恋”就没戏了……

来自东北的雪人：……

来自福建省寿宁县的刘达雄： 绫小路是无厘头，雪人是无头理。

来自东北的雪人：前一句有理，后一句不懂。

绫小路义行：前一句无理，后一句不懂。

众小编：……

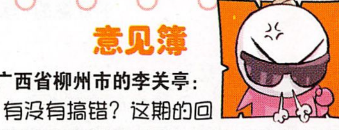
意见簿



来自广东省揭阳市的郑佳扬：

《掌机迷》的众多工作人员，你们带给我们的是欢乐，送给我们的是温暖的微笑，我衷心感谢你们让我们的青春充满欢笑。

意见簿



来自广西省柳州市的李关亭：

有没有搞错？这期的回函卡质量和印刷怎么那么差？参加抽奖不知道还有没有效。

每次看过回函卡都会忍不住发一番感慨，这些感慨既有感动、喜悦，也有自惭、自嘲和自勉。感动和喜悦不仅是因为有向郑读者那样的感谢和表扬，也是因为有像李读者那样以另外一种形式关心着我们成长的人。而那个“三自”精神则使我们在工作中能够保持乐观，不断前行。这里要向大家说明的是：近期回函卡的印刷的确出现了一些问题，但是它们是同样有效的，请大家放心。

新手讲堂



缩写可以说是一门博大精深的艺术，而用汉语拼音的声母缩写来代表词组则是具有中国特色的艺术，RP就是其中之一。RP者，人品也，原意是指人的品行或者仪表，不过现在的引申意则起了变化，最贴切的解释应该是“运气”，或者一个更有趣的说法是“凡是一切无法用科学解释的现象可以统称为RP”。

RPWT也是一个常见的缩写，全部展开后是“人品问题”，例如翔武那家伙就有严重的RPWT，铁证就是他玩《苍月的十字架》的时候总是打不出魂，最后收集到全魂以后人物等级比别人高出不少。一直认为火纹是比较考验RP的游戏，RP不好的时候会被1%必杀率的敌方秒杀，或者用恶魔斧攻击的时候因为反噬伤害而归西，而RP爆发的时候也可能在5%必杀率的情况下连出几次必杀。

说起来有个笑话不知道大家听过没：以前有种说法是暴雪的经典游戏《暗黑破坏神2》中有个隐藏的RP值，无法直接查看该数值，每当玩家翻动地上的亚马逊战士尸体或者诸如此类其他尸体时，RP值就会下降，直接影响装备的掉落率，这个没来由的说法曾经一度使一些玩家信以为真，规规矩矩地不去打扰死者的亡魂。虽然最后无法验证到底是不是有这么回事，不过如果RPG游戏中真的增加RP这个设定的话，大概“翻箱倒柜”之类的RPG恶习会被不少人屏弃吧。

刘晟宇	看了《最终幻想》的动画版才知道什么是动画所能达到的极限。
读者资料	男，18岁，辽宁省沈阳市十七中学高二1班，110014



我要中奖

枕边SP卡带进，床底DC灰尘埋。
想玩《苍月的十字架》，回函寄去DS来。

福建周宁 何静生

第一次买过期的书——郁闷，第一次写信给你们——兴奋，第一次中奖的感觉不知道会怎么样？

浙江温岭 陈正亮

一年寒暑几多愁啊！看《PG》都一年了，现在也高二了，又是在市重点中学上学，学习压力很大的。每次看别人中奖自己却连个边角栏都上不去，引用绫小路一句："天理啊，你在哪里？正道啊，你在何方？我怎么就不中奖啊？"

北京朝阳 董一鸣

随着GBM的推出，参与抽奖的读者也越来越多。有不少读者为了表达自己中奖的迫切心情纷纷留言。虽然这对于提高中奖率没有什么帮助，但是从中还是可以看出一些读者的性格的。比如何读者想必平时和天意、雪人一样爱来个酸文假醋；而陈读者的性格看上去就要含蓄得多；董读者则显然具有狸猫般的煽情功力。

来自江苏省苏州市的管君：我好想要小编们的真人照片呀，你们可以把它当奖品或者赠品发给大家吗？

来自湖北的暗凌：老大，以前也有读者提过类似的要求，你不是都回绝了吗，这次怎么又登出来了呢？

来自东北的雪人：这个，其实最近很想买几盘限定版卡带，所以一直缺钱，如果有版权费可拿的话，俺倒是可以考虑呢！

董事：以我的精明头脑来说，花钱买你的照片版权无疑是世界上最不逻辑的事之一！其实我知道读者们是想看小月的样子……

来自东北的雪人：俺的面子啊……

孙道俊：我今年初三，在中考的压迫下我不情愿地封住了我的SP与PC，唯一剩下的一台FC，变压器也坏了。因此，我每日只能看着《掌机迷》充饥。有时真想《掌机迷》如果一周出一本多好，但那只是美好的希望罢了。

来自东北的雪人：如果把现在的薪水翻几倍，再招聘几名美女编辑的话，俺看也不是没有一周出一本的可能！

来自湖北的暗凌：老大，大白天的你又在流着口水说梦话了……

孙道俊：雪人，┏(－ _－b)┓！

论坛人

有话网上说

《口袋迷》第一期和第二期的内容是全不一样的吗？

独特气质：《口袋迷》 第一期和第二期 内容全不一样的？《口袋迷》1，2有什么差别？？

pikachu199：会有更新的内容啊，赠品也不一样啊。

崇拜约书亚：……这问题……诡异……真是诡异……

V-lon：会弄一些新的资料，关于DS和GBA版游戏的。

深蓝的梦：肯定不一样的啊，一样的出了还有什么意思啊，那就是骗钱了。

我的家园：内容，赠品都不一样了，感觉8错，呵呵。

蓝色雪人：楼主你提了一个很有水平的问题，但是很难解释清楚，因为我还没买到手。

皓雪云龙：……差别就是相当于 第n期掌机迷 和 第n+1期掌机迷 的差别 （n∈N* 且n≤现存期数-1）

雪人：俺用人格担保，这两辑《口袋迷》绝对是不一样的……

艾柯米：《掌机迷》确实很让我失望，到现在连一只笔都没中过，亏我买了20多年的《掌机迷》。

雪人：已经买了20多年的《掌机迷》吗？俺从第一期开始也才看了两年而已，世界上最强的生物果然是……

关一品	日等夜等，终于等来了《超级火枪英雄》的发售，玩时想起了当年在MD上的时光，两个字"感动"。
读者资料	男，17岁，辽宁省盘锦市兴隆台区实验高中高三7班，124010

大家来找茬之《超执刀》





上面两张图中有五处不同，你能找得到吗？（答案见下期）

来自天津市津南区的刘清源：啥时候咱也能亲手摸摸GBA、PSP中的任何一种的话，俺此生足矣，苍天啊！

来自湖北的暗凌：老大，你看刘读者多么诚心啊，你就想想办法满足他的要求吧！

来自东北的雪人：……这个简直容易到爆呢！

来自湖北的暗凌：老大，你有什么好办法了吗？真不愧是老大啊，快说来听听啊！

来自东北的雪人：这还不简单？到附近随便找一家游戏店，对BOSS说自己要买机器，然后不就可以亲手随便摸掌机了吗？

暗凌＋刘清源：┏(- _-b)┓！

来自广东省广州市的古威：强烈要求把飞月姐姐的动漫专柜做奖品。

来自湖北的暗凌：老大，飞月姐姐的动漫专柜真的可以拿来做奖品吗？

来自东北的雪人：其实，俺对那个专柜也垂涎很久了，要不然我们报请董事大人批准吧！

来自动新的AKIRA＋小狼：支持，美女手办动心中……

来自北京的飞月：究竟是哪个活腻了的废柴在这里叫得偶心烦啊？地图兵器启动中……

雪人＋AKIRA＋小狼：这个……那个……飞月大姐姐，请当我们什么都没有说过吧……

来自吉林省吉林市的范禹岑：《掌机迷》也要如《动新》一般邪恶了。

来自动新的AKIRA：《动新》哪里邪恶了呢？搞不懂！

来自动新的酷酷小狼：素啊，老大，偶也搞不懂呢？

来自东北的雪人：《动新》有你们两个家伙怎么会不邪恶呢？俺搞不懂的是《掌机迷》哪里邪恶了呢？

来自动新的AKIRA＋小狼：《掌机迷》有了你怎么会不邪恶呢？

飞月＋雪拉：他们之间的这场斗争就像黑猪和乌鸦在说对方黑啊！

雪人＋AKIRA＋小狼：d- _-b！

我该玩点儿啥

现在到底是什么游戏最火，是PC、GBA、NDS、PSP和PS2中的哪个？小编们玩PC游戏吗？我个人认为PC最接近我们。

吉林梅河口　某读者

以上每个机种上都有出色的游戏，这也是他们可以在游戏世界中屹立不倒的重要原因。不过，说起来应该是掌机离我们最近。虽然现在的PC普及率很高，就连小编们也时不常地会玩玩PC游戏，但是，说到底，要想随时随地体味游戏乐趣的话，还得靠掌机才行，毕竟不能背着PC满街跑不是？

陈志文	最近筹钱想买NDS卡带，又想买GBM，还想买PSP，但钱包不允许。看来，我是不能太花心的。
读者资料	男，19岁，广东省湛江市赤坎区潮洲塘10号楼405室，524036

你黑，我更黑

每当看着自己的SP，不禁就会想起那时买SP的情景。那天，已经是下午6点30了，我怀中揣着几百铁，手里拿着自己的GBA，准备帮朋友买一台小神游SP，此时正是BOSS下班时刻，所以人烟稀少，容易砍价，来到BOSS店，问道："老板，有小神游SP吗？"BOSS发现"猎物"，立刻换下"BOOS"的装备，换上"J"，变身为"JS"："有，有，马上拿来。"小等10分钟，另一BOSS拿来两台小神游，选好了其中的一台，我开始问价："多少钱？""700。""你飞起来吃人啊？这么贵。""小神游刚出，就这个价，你要什么卡吗？我算你便宜点。""我还打算用GBA换台SP。""350，低了不好给你换，没办法。"我不禁又想起那段歌词：我说算你狠，善用无辜的眼神。于是我又要求JS拿一盘绿宝石中文版，拿到小神游SP上试机，还不错，于是让JS把机子装好，我又开始还价："我没那么多钱，要不250你给我换一台SP，不卖就算了。"此时已过了2小时，JS似乎被折磨够了，答应了，掏钱发现还少100铁，于是要求再降100，JS完全崩溃，自己还在做着赚钱的美梦，点头……

回家核算一下：700+150=850，若GBA算300，就为1150，共计1150，而BOSS要求的原价为：小神游SP700，SP650，共计1350，小砍200，于是乎正欲疯玩一下，发现小神游SP里还放着一盘卡，正是那盘绿宝石，再得80，我不禁脸上露出了笑容："你黑，我更黑。"

贵州贵阳　杨凯

玩家与BOSS，谁也离不开谁！但是，他们之间的斗争也是永远都不会完结的。每次在购机、购卡时，双方都要进行一番斗智斗勇，正所谓：你有张良计，我有过墙梯。为了让各位读者大人能够更好地掌握与BOSS周旋的技巧，我们希望大家能够把自己的经验拿出来谈一谈，全天下玩家是一家嘛！

来自江苏省常熟市的瞿佳伟： 能不能把《FF Ⅶ 少年归来》整部影片放到下期《掌机迷》光盘里呢？这样就省了玩家买碟的钱啊，《掌机迷》的销量一定会直线上升的。

来自湖北的暗凌： 老大，你觉得这个建议怎么样呢？

来自东北的雪人： 这么重大的事情俺可做不了主，还是请出董事大人来解答吧！

董事： 这个想法听起来似乎不错，而且也的确可以提升《掌机迷》的销量。不过，《FF Ⅶ 少年归来》这部影片的版权费可是高的，如果付版权费的话，《掌机迷》要么涨价，要么破产；如果不付版权费就使用的话，那我们就是盗版，被追究责任的话，一样还是要破产。因此，这个提议还是枪毙掉好了。

来自东北的雪人： 好了，大家都看到董事大人的回答了，看来要想看《FF Ⅶ 少年归来》的话，大家就只有自己掏钱了！

郭韦成	大家都来玩GBA，毕竟GBA是老的了嘛！
读者资料	男，14岁，山西省太原理工大学北区西院9楼4门34号



有话网上说

雪人的真实身份是？

DOGZZ： 投票，雪人其实是……

1、为保卫黄河，保卫华北，保卫全中国而驾驶Snowman高达抗击异形的王牌机师。

2、拉风，帅气，国产古惑仔，腐头帮大佬。

3、夏天狂吃滚雪球保持体温，冬天狂看华文版PLAYBOY以防不冻僵的狂人。

4、左青龙，右白虎，老牛在腰间，龙头在胸前，凌挡杀凌，月挡扁月，迷途小编是也。

DOGZZ： 国难当头，有钱出钱，有力出力，想投的投，不投的捧个人场（包子，又香又大的包子啊——）。

发飙娘： 应该是第3项吧，一定不是第一项。

不思议メ猫： 怎么能这样说雪人兄呢？

暗凌： 老大，你的身份真的很神秘吗？

雪人： 在不了解俺的人看来，当然是很神秘的吧？周围的人都知道，俺是很正常的哦！

暗凌： 真的是这样吗？那就让我们听听身边的人对他的评价吧！

董事： 整天多嘴多舌乱讲话，工资被扣又一天到晚哭穷的家伙。

飞月： 完全无视别人心情就开始胡言乱语（居然敢说偶比以前胖了！），简直就是一个典型的没事找抽型！

AKIRA： 有事没事都喜欢乱蹿过来偷窃图片、音乐和影像也就算了，居然还敢厚颜无耻和偶家雪拉套近乎，世界上最喜欢和女生套近乎的生物果然是……

保洁员阿姨： 这个大厦里座位上最乱、垃圾桶变满度最快的人。

美编伟： 经常加班到半夜三更才回宿舍还完全不考虑别人在睡觉的生物。

来自江苏省徐州市的邱鸿杨： 某日，一位同学上课看《PG》被吾老师发现。师曰：“不许再看《PG》！”于是大家心领神会，全部都去买某A的《动新》了，只有我一人坚持……都买！

来自东北的雪人： ……有没有搞错啊？某A呢？这个不讲道义的家伙，居然敢这样……

来自动新的AKIRA： 你说偶不讲道义偶就不讲道义，那偶是不是很没有面子。

来自湖北的暗凌： 这两个家伙又要搞出事了，我得赶快去找董事大人。

征稿令NO.1



由《电子天下·掌机迷》主办，口袋妖怪网、口袋吧和口袋根据地等网站协办的“我与口袋妖怪”征文活动正在进行。如果你与口袋妖怪之间有着不能不说的酸甜苦辣，请写成文稿发给我们。本次征文的全部文章都将有机会被刊登在本刊或《口袋迷》上，而且，本次征文的年度前三名还将获得由本刊提供的奖品。喜欢《口袋妖怪》的朋友请不要犹豫，快来参加吧！

掌机迷编辑部

征稿令NO.2



相信目前国内普及率最高的掌机就是GBA了，而在众多的GBA玩家中一定是卧虎藏龙的。如果你是他们中的一员，欢迎你写成稿件投给本刊“GBA达人王”专栏。如果你的稿件被刊登在本刊上的话，你还有机会通过读者投票成为我们的“年度GBA达人王”，赢得神秘奖品。本专栏要求投稿稿件字数不得低于3500字，低于此字数的稿件将自动转投本刊《封神榜》栏目。

掌机迷编辑部

以上征稿长期有效，为了方便玩家投稿，特将投稿方式公布如下：

1、投稿地址：北京市安外邮局75号信箱 《掌机迷》编辑部收，邮编：100011。

2、投稿电子邮箱：pg@vgame.cn。

3、咨询电话：(010) 64472729-402。

如果您对本次征稿活动有任何疑问的话，欢迎您和我们联系。



第六回 发牢骚没好下场?

一个傍晚，主编大人到编辑部里作下班后的巡视，看见天意一个人愁眉苦脸地坐在电脑前发呆，便慢慢踱了过去。

主编：一个人坐这想啥呢?

天意：（回头一看是主编，当场爆发）呜……主编大人，我要抗议！回回让我留到这么晚磨漫才的稿子，还每次都被训……我不干了！

主编：（面色平静）哦……是吗?

天意：（偷眼见无挨训的迹象，继续）主编大人一定要体谅小的们的苦楚，本来“漫才”就是门艺术，还要用日文引经据典，实在是件耗费心力的事……

主编：（一脸和蔼地在旁边坐下）哦，是门艺术……那你不妨讲讲“漫才”的来历，让我也长长见识。

天意：（以为得计，想表现一下自己，眉飞色舞地说将起来）说起“漫才(まんざい)”，那可是日本由来已久的一种曲艺形式了。它类似中国的传统相声，以“对话”为基本表现形式。最早出现在大正年间的大阪……

主编：哦，原来如此……不过我曾经在书上看过，日本中世时有个表演形式叫做“千秋万岁（せんずまんざい）”，是新年之时皇宫或神社中的一种仪礼，表演者一边献上祝辞，一边跳起祭舞，祈求生平。“千秋万岁”中的“万岁”是“万年”或“祈求永久繁荣”的意思，不知道和“漫才”有无关系?

天意：（一惊）……啊，主编大人说的是，那就是“漫才”的语源嘛，我都忘了……后来那种仪礼逐渐变成了即兴演出，形式就叫“万岁”，到了大正年间，才逐渐出现了“漫才”的叫法。另外从昭和八年（1933年）起的一段时间中，大阪人曾将这种艺术形式改称“万才”，直到现在，“万才”的说法也依然存在。こほ……漫才的表演者是两个人，负责的角色分别是“装傻（ボケ役）”和“吐槽（ツッコミ役）”，“装傻”相当于相声中的捧哏演员，“吐槽”相当于逗哏演员……

主编：那是“漫才”的叫法出现以后才逐渐形成的说法吧?在那之前的“万岁”中，两位演员被称为“太夫（たゆう）”和“才藏（さいぞう）”，由于是“走村串乡”的即兴表演，“万岁”还曾经分成门派，比如“三河万岁”“尾张万岁”等等。啊，还有，现在漫才的表演者不一定是两个人了，也有三个人的群口活，被称为“三人漫才（トリオ漫才）”。

天意：（开始冒冷汗）对，对……到了现代，漫才已经成为日本人喜闻乐见的节目，常常在新年等节日的节目中播出。许多漫才演员也成为走红的艺人，其中还不乏横跨影视界的明星人物……

主编：你想说的是拍摄过《那个夏天宁静的海（あの夏、いちばん静かな海）》《花火（HANA-BI）》的著名导演兼演员北野武（きたのたけし）吧。的确，他最早就是漫才演员，艺名叫做“BEAT武（ビートたけし）”，舞台风格以对社会的辛辣嘲讽著称。后来他演电影也一直都署这个艺名。

天意：（被噎）……那、那个，“漫才”在掌机游戏里也有体现，就是那个形式……叫什么来着……

主编：“漫才过场（まんざいデモ）”是吗?在屏幕上显示人物对话文字，同时上方出现人物面对面的画像，表现对话真实感和幽默感的手法，在风格轻松的掌机游戏中常常使用。你上回玩的那个《噗哟噗哟（ぷよぷよ）》就是用这种手法的著名系列嘛……

天意：（彻底崩溃）没、没错……

主编：好了，那你来仔细说说“引经据典”的辛苦之处吧。

天意：（声音颤抖）不，不辛苦……

主编：（慢慢站起身来，和颜悦色道）是吗?那么这期稿子抓点紧，写完了就回去休息吧。主编迈着方步刚踱出门去，方舟拿着策划书走了进来，向天意走去。

方舟：喂，这期的……（吓一跳）咦?你怎么了?

天意：（双眼发直地倒在桌前，低声咕哝道）我、我的工作意义……究竟……

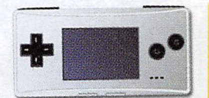
VOL.42 中奖名单大公开



广东省广州市 张翠婷

北京市宣武区 李钊 | 四川省南充市 罗一尔





江苏省南京市	高 全	上海市宝山区	何 蓉
黑龙江省哈尔滨市	高仲麟	湖南省长沙市	苏琳善
陕西省宝鸡市	于忠清		

合金装备索利德金属雕像（共5名）

新疆乌鲁木齐市	王鼎宇	海南省海口市	吴淑统	贵州省贵阳市	周鸿柯
吉林省吉林市	周系愉	安徽省马鞍山市	司 翔		

FFⅧ枪刀（共20名）

福建省福州市	杨德高	四川省德阳市	石虎钺	江苏省徐州市	顾喜凯
广西桂平市	覃 鹏	浙江省嘉兴市	陈 阳	辽宁省大连市	陶 正
湖北省黄石市	张 峰	河北省张家口市	周 岩	山西省太原市	任永胜
江苏省张家港市	朱啸虎	安徽省蚌埠市	谢亚光	福建省福州市	陈 磊
重庆市	骆庆均	江苏省淮安	李 凡	内蒙古临河市	苏景勃
湖北省武汉市	贺白非	湖北省广水市	徐 阳	上海市宝山区	黄 骋
河南省安阳市	杨 震	湖北省广水市	张元丰		

GBA/SP全中文金手指系统二代（共20名）

河北省石家庄市	李晓嘉	甘肃省兰州市	彭奕宁	天津市北辰区	苏 洋
黑龙江省哈尔滨市	才振东	辽宁省大连市	井宏伟	河北省高碑店市	李 欣
安徽省合肥市	万 重	北京市海淀区	程 楷	上海市浦东新区	施培毅
云南省大理州	周惠明	河南省驻马店市	王世超	江苏省徐州市	石 林
四川省达州市	刘加贝	湖南省湘潭市	王嘉树	山东省烟台市	李俊霖
贵州省贵阳市	陈 飞	江西省南昌市	吴碧川	天津市汉沽区	张洪宾
广西河池市	刘凡宇	浙江省丽水市	胡 进		

生化纯黑吊饰（共25名）

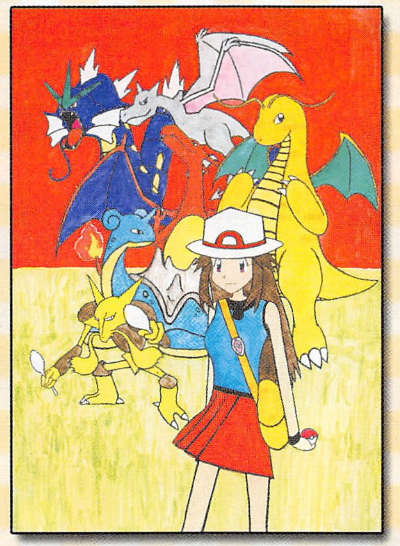
天津市红桥区	吴 楠	浙江省宁波市	沈海波	广东省吴川市	肖 润
山东省潍坊市	王大朋	山西省太原市	丁溥然	河南省新乡市	曹 锐
上海市杨浦区	沈明杰	河南省郑州市	史从宇	重庆市	丁 一
浙江省杭州市	孔 键	云南省民明市	潘奕谙	云南省楚雄市	攸 悦
北京市朝阳区	马 洋	河北省石家庄市	王文静	宁夏银川市	白 宇
广东省韶关市	赖 俊	福建省南安市	郑倩倩	河南省洛阳市	臧欣欣
浙江省余姚市	林 栋	河北省泊头市	李 畅	山东省潍坊市	王 煦
河北省保定市	刘 洋	广西贵港市	覃国庭	上海市普陀区	翟骏晨
广西自治区南宁市	李峻峰	黑龙江省佳木斯市	唐 亮		

买PG，中大奖！其余中奖名单详见本刊论坛

官方论坛：www.magiczone.cn


FINAL FANTASY VII
双VCD 120分钟清晰影像：
《最终幻想VII：少年归来》特别版
《最终幻想VII：最终密令》OVA动画
《最终幻想VII：少年归来》极密制作影像
《最终幻想VII》克劳德回忆录
《最终幻想VII：少年归来》印象曲MV
《最终幻想VII》系列预告片收藏
《最终幻想VII 少年归来》
梦幻典藏CD（3碟套装）
《最终幻想VII》完全资料集
角色研究
真相解惑
交通工具
初期设定资料
制作人访谈
"应广大读者要求，特改为VCD版"
《最终幻想VII》终极典藏
2VCD+3CD+完全资料集
五碟套装 即将上市!!
超值价
24.8元
邮购地址：北京东区安外邮局75信箱 发行部
邮编：100011（邮购单请注明"最终幻想终极典藏"字样）
联系电话：010-64472177/64472180 邮资免取

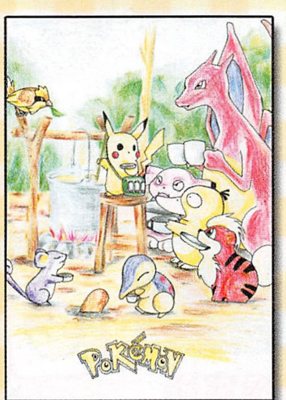
任性贴图区



↑口袋妖怪　江苏扬州　刘雪飞　这幅画稿的上色想必花了作者很多时间吧，不错哟。



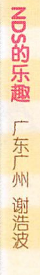
↑全金属狂潮　安徽蚌埠　刘晨龙　虽然颜色没有追随动画，不过人物神态很到位，说起来阵代高校的学生会主席还真不是普通人物哦，推荐大家看看TV版动画《全金属狂潮fumoffu》，爆笑哦，绝对爆笑！





←口袋妖怪　福建福州　周骁　两幅画稿出自同一位作者之手，给人的第一感觉都是非常清新，一群精灵们等待开饭的样子很有趣哦。





←NDS的乐趣　广东广州　谢浩波



←莉露露的NDS　上海宝山　莉露露　实在是太可爱了，猫耳+猫爪+猫尾对我是很有杀伤力的哟！

本期赠品

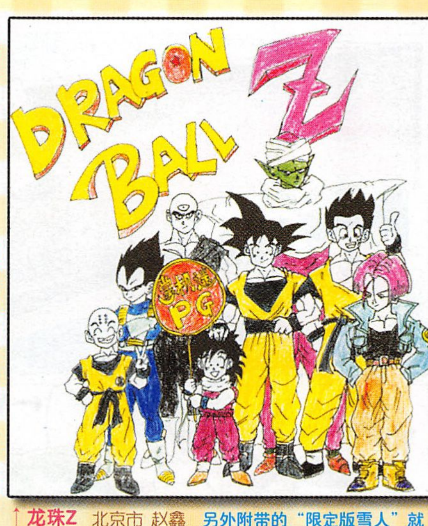


所有刊登画稿的作者每人一款哦

多啦A梦滚滚不倒翁



←**无题** 上海市 Monme 虽然画稿起名叫《无题》，不过小狼一看就说和橘皆无的画风非常像，Monme好久不见，这次寄来的画稿可说是每张都是精品哦，我都非常喜欢，收藏收藏！



↑**龙珠Z** 北京市 赵鑫 另外附带的“限定版雪人”就不在这里放出啦，下次建议他COS好了。

←**洛克人ZERO** 上海市 Monme 赞一下上色的笔法，头发的光泽画的非常有感觉，几种工具的结合也不错，作者感慨难度高的游戏就是卖不好，确实可惜。



←**蕾薇亚丹** 广东广州 谢浩波 这张画稿画的是《洛克人ZERO》系列中的BOSS四天王之一吧，女孩的造型很漂亮，不知道各位fans是不是也有同感呢？

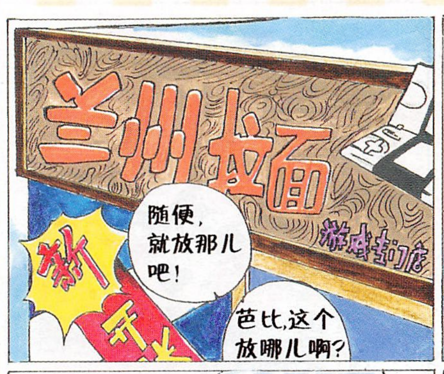


←**爱德华** 瞿超 如果头发的颜色更亮一些就好了，怀表应该是银色的吧。

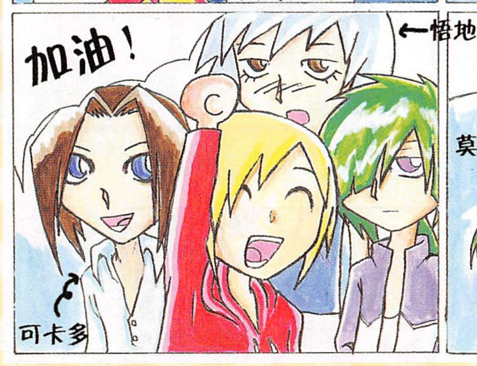


←**国夫君** 广东中山 沙丘的鱼 作者作画时力透纸背哟！

←**道莲** 广东中山 罗思浩 整幅画都是很干净的线条和颜色。









本期开始任性贴图区加页啦！首先为大家展示的是肖小龙绘制的四格漫画，然后是暗凌收藏的一些美图，说是美图，其实也是比较偏向个人爱好的，各位读者如果有漂亮的图片，不妨发送过来与大家一起分享，邮箱是pg@vgame.cn，记得邮件名字要写“任性贴图区”哦！



▲《BLEACH》的一张人气角色投票结果图，得票名列三甲的是黑崎一护、朽木露琪亚、阿散井恋次，我比较喜欢的浦原喜助在第四位哦！什么？你问朽木白哉啊？呃，这次是排在了第十位啦……



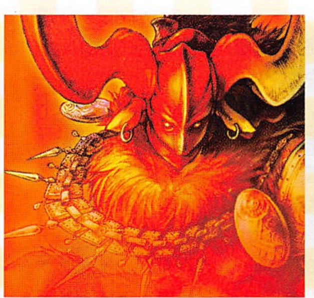
▶NDS版《银河战士》的宣传图，面罩下隐约能看到萨姆斯MM清秀的脸和坚毅的表情。



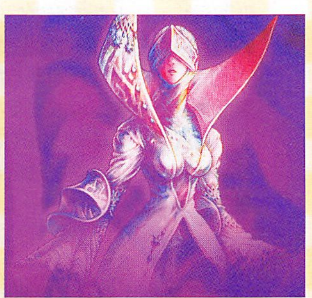


▲如果说以前有人不知道左图的丫丫是谁，没关系，去补习一下《全金属狂潮》吧，但是现在如果还有人不知道？啊啊啊，你真的不知道她是谁吗？拖出去埋了！

泰莎丫丫多半是穿军装出现的，大家司空见惯，她穿便服的次数也不算太少，泳装版么……在动画里也出现过吧！至于浴衣版的泰莎，是不是非常非常非常可爱呢？我承认，过于可爱绝对是一种罪过呀！







▲《最终幻想战略版ADVANCE》绝对是一款佳作，号称是“可以玩上一年的游戏”哦！上面三张是大家熟悉的三大经典召唤兽在FFTA中的形象。



▲罗伊·穆斯唐大佐，很喜欢这张图的背景。期待看到《钢炼》的剧场版，虽然与NDS版游戏同期推出，不过我想大概还要等一段时间才能看到吧。

▼出现在《愿为你而死》游戏开头的LOGO，在游戏中把语言设置成英语的话，MM就会变成泳装形象哦！



问答无双

各位读者可以在本栏目中询问打机中遇到的各种难题，隐藏情节，也可以征询到买机、硬件保养维护等信息。

文、责编/天意

软件篇

Q 《恶魔城 晓月圆舞曲》中怎样进入“不可侵入的洞窟”？我正在赚钱想30万买一个提升魂的收集率的戒指。问有赚钱较快的方法吗？有了这个戒指能否收集100%的魂？

子姚

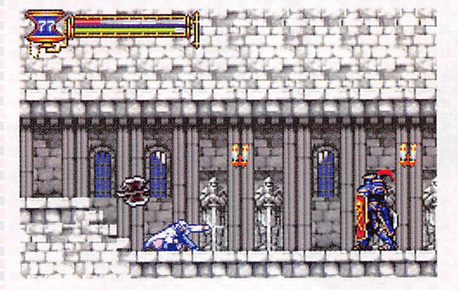
站在岸边上面有小恶魔标志的地方使用变身魂，然后冲过去就行了。游戏中有一枚将受到的伤害换算成获得金钱×2倍的戒指（在哈曼处购买），戴上此戒指然后去斗技场有升降梯的地方来回在有钉子的地面走，HP不够了就回到上面，那有个存档的地方可以回血。如此反复很快就能攒到足够的钱买提高掉魂率的戒指了。有戒指并不能100%掉落魂，只能增加魂的掉率，要想收集全魂必须得老老实实地去反反复复打怪物。

GUNBOY

Q 《恶魔城 晓月圆舞曲》道具（古文书1、2、3）有什么作用，怎样使用呢?在“忘却之庭园”这个区域有一扇发着黑气的门应该怎样进入。在敌人图鉴中“死之军团”的魂魄能否在第一次打它时收到。

四川　刘敬有

古文书的作用是可以和最终BOSS格拉罕姆挑战，也是GOOD结局的达成条件之一，只需要收集了就行了。黑气的门是进入混沌的入口，苍真模式中，请装备105、变蝙蝠和96号魂去打败了格拉罕姆就可以进入这里了。死之军团是BOSS，是可以在第一次打败它时收得它的魂。



翔武

Q 最近在玩《机战A》，想问一下机战A的秘技，比如隐藏机体人物，哪些关卡练级较好呢?

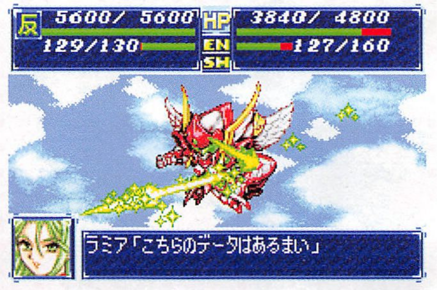
江苏南京　陈帅

机战A中有很多秘籍，由于篇幅的原因我就简单选几个来说说吧：

●第六话，使用シロー说地アイナ，第七话アイナ搭乘的アプサラスⅡ最后不被击坠，过关后アイナ驾驶アプサラスⅡ加入。

●第七话将シャア专用ゲルググ击坠，过关后加入。

●宇宙路线第十一话アムロ和シャア，アムロ和ララァ，セイラ和シャア，セイラ和ララァ分别战斗，第十二话，アムロ击坠シャア说得ララァ，ララァ加入。



Q 《JUMP超级明星大乱斗》中，悟空变身后的漫画格与贝吉塔变身后的漫画格在哪打出来啊，要什么条件?

来自重庆的张迪

悟空变身后的漫画格出现条件:完成正常流

江铮　我用游戏感受更美好的生活。
读者资料　男，18岁，福建省建瓯市黄华新村4号，353100

程的决战的大地3-7和初始的草原4-1。

贝吉塔变身后的漫画格出现条件：完成正常流程的决战的大地2-2。

Q 我在玩《孤岛冒险NDS》的时候卡住了，捉住了一只山羊，看到《掌机迷》上说是要给葵一个瓶子让她帮忙喂养和取羊奶，可是我不知道怎样把瓶子交给葵，请问怎样把瓶子给她呀?

谢谢 19thsong@sohu.com

跟葵对话选择“ご饭にしようか”，然后就可以把瓶子给她了，按X键可以在自己持有物品和葵持有物品的界面之间切换，给了她的瓶子还可以拿回来。

暗凌

Q 《光明之魂Ⅱ》中的蓝鞋有什么用？地图中商店中拾到的卡片有什么用？打怪随机掉落的卡片能放在哪?

上海黄浦　顾成

蓝鞋是用来卖钱的。把商店中拣到的卡片交给城里道具店的老板（在酒店）可以得到戒指。打怪掉落的卡片就是怪物的图鉴，放到王宫的一本书中，以后就可以查看怪物资料了。

翔武

Q 《光明之魂Ⅱ》中忍者什么招数威力较大,什么辅助招数较好,请推荐一下,谢谢!

黑龙江牡丹江　朱海夫

忍者修得从敌人背后攻击伤害增加后,用剑的蓄力技背冲敌人攻击,这样和从敌人背后攻击的效果是一样的,是忍者威力最大的招数组合。

翔武

Q 《恶魔城 晓月》中能否得到死神镰刀，如何得到?

死神的镰刀是二周目才能获得的武器，二周目后来到时计塔的某个房间就可以获得了。

天意

Q 《赛尔达 不可思议的帽子》中通过在旅店中拼图，产生的求人租他房子的人，会触发什么事?

江苏常州　李世龙

这就是为三魔女找房子的事件了，拼完图后就可以带三个魔女中的任意一个来到出租的房间住下来，以后可以到这里来购买状态药水，不同的魔女能够购买不同的药，注意必须带上空瓶子。

Q 《网球王子2004》是否有隐藏人物?如果有，是哪些?

江苏南京　李莜燕

隐藏人物有越前龙马、手冢国光、不二周助、大石秀一郎、菊丸英二、河村隆、乾贞治、桃城武、海棠香、大和右大等。

包打听

问 请问《逆转Ⅱ》中的第二话怎么样才能进入阶段二啊！我总是在几个地方打转。

四川成都　陈谢维

答 解答VOL39期中包打听的几个问题：

问题2：(1) 盗版原因；(2) 爆机后找1岛PC屋的人；(3) 必须在4号岛完成冰兵王出走任务和红蓝宝石任务后，再挑战一次兵王，这才会成为真正的斗士。

问题7：比较烦。(1) 在未来世界王都由库雷特（就是主角伯父的那个城）宫殿图书馆中一个书架调查关于忍者之里的记载；(2) 在贝尼亚市（港口城市0喷水池边和一男子对话打听忍者之里；(3) 在王都阿努瓦尼斯塔（潜入皇宫找王子的城市）一房屋屋顶上和别人说话打听忍者之里具体位置。全部打听后去精灵部落后的森林,从入口处向上、上、上、左、左、左、上、上、上方向到尽头会看见铃，在她带领下去忍者之里见首领。剧情后再和首领对话得知铃父母的消息,回王都由库雷特参加武道会连胜八场后铃父母闯入,战斗后（胜败无关）回忍者之里,铃成为同伴。

问题8：首先要四块矿石，一袋钱（越高越好，最好10万G）。其次把要刷成天价的石头放道具栏左上第二格（注意不是左上角），第一格随便，再和铁匠对话，把另三块石头放在它上，把钱放在他手中，询问时选否。把钱提上打造台（在手中时按“上”）替换任意一块石头，再拉回手中，又询问时还选否。此时第二格上的矿石就变天价了，而且钱袋也由1个变成了2个。

上海黄浦　张昱

毛筑军	拥有游戏的日子总是充满着激情。
读者资料	男，17岁，贵州省遵义市凤冈县凤冈中学高二(2)班，564200

硬件篇

Q 请问一下，GBA LINK128M的卡连烧录器在北京哪里有卖的呀，多少钱？

北京通州　刘良轩

烧录卡目前在北京的鼓楼附近的游戏专卖店都有卖，每家店的价格都不一样，目前价格在320元左右。

Q 现在电影卡1、2代的性能和价格能说一下吗？

河北沧州　邢畅

电影卡2代只能观看电影，玩简单的FC游戏，不可烧录GBA游戏在GBA上玩。而电影卡1代的功能更加简单,俩者都使用外接存储器。现在很少见这种电影卡了。还是小小地期待一下可以玩GBA游戏和NDS游戏，并支持水晶引擎的电影卡3代吧。

Q 我的SP是在今年春天买的，可最近有些不正常，开机开不了。我以为没电，插上充电器后，充电灯亮了几秒，又不亮了，这时还是开不了机，现在只有在橙色灯亮的几秒内才能开机，可一拔充电器就又灭了。

广东汕头　刘杨煌

您的SP主机内部的电路可能被破坏了，导致接上电源后无法为电池充电，而一旦打开主机，电量立刻被放光。这种情况请到当地的游戏店就近修理吧。

Q 偶是掌机新手，最近想购入一台SP却无法辨别“行货”和“水货”，想请编辑们帮忙辨别一下。

安徽怀远　宫晓松

由于神游的神游GBA SP已经正式发售了很久了，价格也算适中，国内的市场上以神游SP和水货翻新机常见，全新的水货机几乎看不到了。早期全新水货机后面的铭牌有made in japan的字样，后期的则全部是在中国制造。但是有些不法JS为二手机换了个全新的外壳充当全新的机器卖。区别在于仔细观察外壳的螺丝上是否有划痕，还有一批次的翻新外壳附送的L、R键有问题，按下后反应迟钝，这也是区别点。翻新水货的说明书一般是日文和英文混合的。而神游SP的主机周身全部都是神游“iQue”的标志，也标明made in china的字样。随主机附送的说明书等都是汉字。

Q 我想问一下编辑部的达人：ANYU与AUYC这烧录卡的卡带是否安装的是充电电池，如何充电？

广西桂　谢飞

ANYU是GBALINE小组开发的可以将U盘当成烧录卡使用的新一代烧录设备，使用黄金电容或充电电池，所以一般不需要考虑电池没电的问题。充电时只需要将卡带插入GBA SP中和主机一同充电即可。

Q 听说PSP将会出现2.0的版本，在游戏店里买得到吗？1.50的PSP是不是什么游戏都能模拟下来？是不是只有IDS才能玩IDS卡带？IDS有什么新功能？

贵州铜仁　周鑫

2.0版PSP已经出现很久了，现在市面上销售的PSP基本上都是2.0版，之前1.5版被JS炒作的闹剧再也不会出现了，因为目前2.0版可以降级到1.5版。可以说1.5版的PSP能够运行大多数的游戏，而且很完美。

在目前确实只有IDS才能玩IDS卡带，但是目前网上已经出现了《直感一笔》的ROM，通过更换文件头的方法可以使普通烧录卡运行直感一笔的ROM。IDS与NDS相比没有增加其它的功能，仅仅是对应了中文游戏。没有字典功能，在聊天工具里也不能输入中文。

Q PSP上网需要哪些东西？国内有卖吗？在国内能上网吗？还有中文升级软件日版能升吗？（以后出的！）《WIPE OUT》的更新怎么弄，国内可以吗？

重庆渝北　王洋

PSP上网其实只需要家里具备无限路游器就可以了，而无线网卡也可以实现PSP的上网功能，具体设置比较复杂，以后有机会给大家做教程。在国内可以上，与国外一样。而某些提供无线接入点的地方如大学图书馆也可以直

接用PSP上网，不需要其它设备。只要SONY愿意发布中文升级软件，那么PSP一定可以升。《WIPE OUT》的升级需要下载专门的升级包，然后放到记忆棒里就可以了。

Q 用记忆棒玩PSP游戏现在有不用UMD引导的程序吗？操作性如何？

江苏镇江　王鑫

Devhook这个软件可以实现免UMD引导，而配合UMD Emulator还可以实现引导某些原本不能运行的游戏，如《小死神》等。软件使用起来很简单，还提供了超频等功能。

Q 1、我用的GBA LINK2 256M烧录卡，在玩128M的游戏时会死机。
2、我为小神游SP充电后,烧录卡中游戏全无。

天津河北　刘洋

1、如果使用的是最新的烧录程序，而某些游戏仍然出现死机，那么有可能该游戏ROM经过修改。另外，可以尝试不使用压缩以及复位补丁。

2、游戏也玩失踪？这种情况我还没遇到过，应该是烧录卡的问题。估计你遇到128M游戏死机也有可能是烧录卡自身的问题。

Q 我SP的L键坏了，能修吗？

北京丰台　王子楠

可以换，去买一套组装的外壳就可更换。

Q 我有想买IDS的意思，可是有人说IDS小于NDS，请问真的吗？IDS以后会出改良版吗？他们说IDS现在的界面很……

福建泉州　向杰

IDS的体积与NDS完全一样。至于改良版，相信NDS出了IDS就一定会出。

Q 1、刚入手ZIP2512M有几种给电池充电的方法？
2、时钟有2、3天会快一分钟，是否正常？
3、在经销商那做测试时UBS平均速度266K,在家里只有219K,什么原因?那经销商电脑很旧。

上海杨浦　胡申

1、其实并不用刻意去充电，因为玩游戏的时候卡带就处于充电状态。

2、很正常，我也出现过。

3、至于烧录速度，受许多因素的影响，所以你在家里只有219K也很正常，可以检查一下主板BIOS是不是开的全速。

Q 我的PSP为了玩1.51版游戏而升级，怎么让PSP变为1.5版？

内蒙包头　孙华卿

目前PSP有2.0版降级程序，你可以把PSP升级为2.0版，然后降级成1.5版。至于降级的办法，本期软硬兵团中就有详细介绍。

Q GBA有没有出屏幕保护贴,我们这里BOSS说根本没出!如有多少钱,在哪卖？

内蒙包头　李俊杰

在GBA上市不久屏幕保护膜就出现了，但是我们不推荐使用屏幕保护膜，因为质量差的屏幕保护膜贴上后会在屏幕上留下痕迹，影响美观。

Q 1、请问各位是如何知道一张GBA卡带的容量的？
2、黄金太阳-失落的时代有没有汉化版？

浙江绍兴　孙斌

1、直接看是没办法看出来的，可以用一些烧录卡的软件检测，比如GBALINK。

2、目前还没有汉化版，但是有高手正在进行汉化。

Q 请问NDS、GBA的日文游戏能在IDS上运行吗？IDS要到什么时降价？GBA已停产，有纪念价值吗？

浙江杭州　张力敏

没有问题，IDS可以运行NDS和GBA的所有游戏。至于IDS降价与否、降价时间等这个就要看神游公司的市场策略了。GBA是否有纪念意义？如果你是一个任天堂爱好者，那自然有意义了。

Q 1、请问各位是如何知道一张GBA卡带的容量的？2、黄金太阳-失落的时代有没有汉化版？

浙江绍兴 孙斌

1、直接看是没办法看出来的，可以用一些烧录卡的软件检测，比如GBALINK。2、目前还没有汉化版，但是有高手正在进行汉化。

葛先达	GBA是辉煌的，即使主机停产，游戏出的慢了，GBA还是有潜力的。
读者资料	男，20岁，上海市静安区昌平路421弄3号201室，200040



把你最得意的成绩展示给大家，欢迎广大读者踊跃投稿，投稿时附带上能证明自己成绩的截图、照片或录像，可以用邮件发给我们。

邮箱地址:pg@vgame.cn。

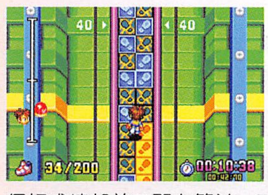
Vol.41

责编/翔武

《马里奥网球》小游戏封神

挑战/讲解：名浩

跳格子 记录时间：45秒70



游戏的方式十分的简单，B键左脚，A键右脚，AB同时按则是进行双脚隔行跳。但是想取得好成绩却并不那么简单。刚开始接触时，总是会被突然出现的隔行跳打个措手不及，要么就是在前方犹豫过久，要么就是失手被电。而且一次失误后，就会几乎是惯性似的连续出错，浪费大量的时间。而实际上隔行跳是这个MINI游戏中最需要利用起来的东西，因为隔行跳一次行进了2格，能大大的节省时间!

我玩这个小游戏时，主视线基本是在面前一格上，用余光来观察前方的情况，最重要的就是要提前注意到两个并排电击格的出现，然后在接触到前毫不犹豫地同时按AB键，这样才能最大限度的节省时间。

刚开始练习时可能很不习惯，多加练习后基本都能养成这种习惯的。42秒70的成绩已经是基本没有停过了，如果把中途跳跃时的一些反应时间考虑进去的话，该游戏的理论时间应该是能冲进41秒左右的。



相扑 记录时间：56秒41

这个游戏是先连打A或B键增加下方的力量槽，然后撞击对方的机器人相扑来扣除其HP的。很多人都认为按键按得快在这个游戏上就有优势，其实不然。因为力量槽实际上是可以通过交叉点击A、B键来快速增加，即使是速度一般的玩家也不用因此而担心。那什么才是这个游戏制胜的关键呢?运气为主，反应为辅。





基本上整个游戏过程就是玩家在加着力量槽的同时猛按方向键进行突击的，可对手偶尔会使出来的必杀技就十分让人头疼了，根本就没有什么回避或者破解的办法。更何况被攻击击中后玩家会躺在地上晕半天，（需要靠继续不断地连打按键才能回复）所以玩家只能采取消极的防御措施：看到对方身体闪光时，立刻提起注意力，并保持继续前冲的态势，在敌人的攻击接触到身体的一瞬间才拉后进行防御。这样可以最大限度地利用起时间。但最重要的可能还是运气因素，运气好的话，电脑几不会攻击你几次，那么成绩自然就上去了。

爬杆 记录时间：57秒26

这个大金刚类的小游戏感觉是玩起来最累，练起来最难，也是最伤机器的了。连打A键或B键都可以让角色向上爬行，和大金刚一样，手抓两条绳时爬行速度会明显加快。每10层会出现一面小黄旗，必须吃掉，否则就会遇到

冯超	小时候的偶像D-boy终于在机战上出现了，兴奋快一周了。
读者资料	男，18岁，北京海淀区复兴路32号院15号楼1单元111号，100039



“鬼打墙”的现象而无法继续前进。途中会出现无数的电球，一旦被电到角色短时间内就会被麻痹,而且还要下降一段距离……

这游戏想要取得好成绩，首先最重要的就是按键的速度了，需要注意的是这个游戏也是可以利用A、B交叉点来取巧的。爬行速度有个最大值，也就是说之后就算点得再快，速度也不会得到提升。所以首先要做的就是熟悉这个速度，记住要达到该速度所需的按键频率，要养成在游戏中不论发生任何事也要照着该速度点键的习惯。再下来，躲避电球就是关键了。整个游戏实际上是围着旗子转的。平时躲避起来还简单，但是在必须吃点20个旗子的前提下，难度就很大了。爬行的时候注意看，绳子上是有许多的结点的。而电球每遇到一个结点，就会转一次向。（玩过选水管游戏的人应该都能理解）两只手前进所受到的威胁明显加大。所以我的办法就是在电球较集中的地方只考虑单线爬行，特别是吃旗子的时候，这种便于回避的方法有时候是慢了一点，不过安全系数却高了很多。但有时电球会围绕在旗子旁边，停下来慢慢等肯定是不明智的！这时候需要做的就是勇猛地冲上去挨下电。



在右手不断高速点键的同时，左手要进行着左右回避，还要考虑到电球的转向，一开始玩会让人有种左手画圆，右手画方的别扭感，也只有经过长时间的练习才能克服这种感觉了。

为了玩这游戏,自己的机器可是饱受摧残啊。

《益智转转转》高分挑战

挑战/讲解：杨凯

转转数字(高分模式)：6501506分打这个模式的要点也不用多说了，连锁越高，加成也越多，猪头也是一个好东西，一个200的连锁就可以达到150万左右，实在是强得不行。不过要连完所有的数字是很难的，建议从3开始连，越到后面得分越多，速度也越快，不要想什么，只管连，就算这边没连完，也先到另一边连了再说，100连锁以上是没什么问题的。



《瓦里奥制造》锯木头999通关

挑战/讲解：杨凯

这次又带来一个瓦里奥制造的记录。

这个游戏需要惊人的耐力，不停地左右按，切速度也很快，先把手部放松，难点还是在于变速的那段，没锯好就容易失手，而且要掌握好速度，如果慢了自然会不够时间，快了就会出现不锯的现象，速度稳定后只要掌握好，就没什么问题，此小游戏的3个难度分别是：第一难度：只用锯4下就能把木头锯掉，从里面飞出一只鸟，如果是在这个难度掉命的话你就不用玩了；第二难度：锯6下才能把木头锯掉，里面有个爆炸头的人；第3难度：锯8下才能把木头锯掉，速度要稳才是这个难度的要点，不然容易出错哦，竟然里面有个人在做俯卧撑……希望玩这个小游戏的朋友没有出现手抽筋现象。

瓦里奥制造的游戏初期比较简单，不过到后面毕竟会快上很多，还是希望大家都能研究一下。



卢宏飞	居然有人有PSP没游戏，简直太浪费了，不过我也常被人指责光买游戏不买PSP，呵。
读者资料	男，21岁，北京安外和平里北街22号中医药学院2002-1，100013

高达 再爱我一次

DESTINY的掌上团圆剧

文/绫小路义行
责编/雪人

雪人：这个标题，好像跟日年前的一部老电影有关啊……

绫小路：为了与之前《拿什么拯救你，我的高达》相呼应，经过我的反复思考，发现也只有这个标题最能引人遐想了！

雪人：想起来了！好像就是那部当年号称每看一次就要哭湿一条手帕的悲情电影啊！

绫小路：要博览群书，还要对影视歌三栖都很熟悉，更要具备常人所不具备的毅力，才能写出这么完美的标题来——我果然不是一般人！

雪人：那明明就是《妈妈，再爱我一次》！我还记得那个孩子叫小华，妈妈还曾为了孩子受尽了委屈……

绫小路：所谓的不是一般人呢，简而言之，就是我是天才的意思。虽然这么谦虚的我，是不太爱称呼自己是天才的，但看在各位这么虔诚地要赞美我的份上，我就只好笑纳了！

雪人：-_-# 你的自说自话有人会听么？！

一切终于结束了！

虽然明知道这是个商业利益催动下的骗钱工具，但还是禁不住被“阿斯兰又洗澡啦”这样的谣言催动着旺盛的好奇心，整整追了一年之久。于是，在一年后的2005年10月，该洗澡的洗完了，该搓背的也搓完了，剩下那些还没打肥皂的，直接抹上沐浴露冲干了了事——不要真飞鸟，我们只要基拉；不要真飞鸟抱着露娜，我们只要基拉抱着阿斯兰……《机动战士高达SEED DESTINY》，在一片喧嚣欢庆中，耀眼华丽地谢幕。





间莫名产生恨意（“没有爱，哪来的恨？”“……”），将所有充满着不怀好意的目光尽数往三人身上丢，铸就了“SEED D”乃是服务同人大众的铁一般的事实，而且，还很血淋淋……

于是，“基拉饱含醋意一刀削了飞鸟心爱的史黛拉啦！”“飞鸟饱含着醋意一刀削了抱着阿斯兰的美铃啦！”“阿斯兰饱含着醋意一刀削了想着露娜的飞鸟啦！”等等谣言开始在街头小巷流传，醋意自始至终充斥着整部动画，除了要让人怀疑赞助名单里的那几家厂商是不是有酿醋厂混迹其中之外，更要感叹着男人间信任的不坚定，以及恍然发觉这场旷日持久的战争其实就是由三个关系暧昧的男人衍生出来的——算上雷和议长的话，大概就是“五个男人OOXX的故事”了。当谣言以飞快的速度在茶余饭后传播，以讹传讹的结果就变成了“FREEDOM与DESTINY手牵着手去海边看夕阳”这般光是想想画面就很寒的绯闻。（雪人：-_-b！的确是很寒……）

真飞鸟大概算得上是史上最可悲的男主角了——好不容易得到了黄金档人气动画第一男主角的宝座(他……他真的没有贿赂制片人……)，就算用脚趾想也知道，这就跟出演了金庸琼瑶的电视剧一样，明摆着等着出名成大牌化作夜空里的北斗星般灿烂躺着数钱就好。可不幸的是，在基拉与阿斯兰这一个是太阳一个是月亮的空前威胁下，那星星只好抖落成陨石，除了能屠杀侏罗纪恐龙之外，半点好印象都不会给广大观众留下。费了半天工夫也落不下美名，最后的结果无非是让观众在思索片刻之后才能想起：“哦，你说真飞鸟啊，那个反派大配角是吧？”555555，人家分明是主角的说……咬手绢躲到墙角哭……

其实也怪不得真飞鸟不争气。好歹人家每一场都有尽心尽力地去表演，不仅每三集小吼一次，每五集大叫一回，还隔三岔五就得把眼珠子瞪得比眼眶还大(那是ET……)，不仅惊恐了一批电视机前的口腔科医生，更激发了眼科医生们的兴趣：“人类在情绪激动的时候瞳孔会扩大，但真飞鸟的瞳孔则呈现出了比常人十倍大的症状……”“鬼呀！！”然而福田老头和富野大叔，一心想在原先基拉和阿斯兰这已成定局牢不可分的“革命同志”之间加插一脚，先是安排飞鸟与阿斯兰在黄昏的船头上演“前辈和后辈”的暧昧戏码（“夕阳照着他的脸，好看……”“羞羞羞……”），后又铺垫飞鸟与基拉之

当真正结局到来的时候，其实每一个细节都早就被失去了耐心的观众猜测出来，但还是有不少地方完全出乎了所有人的意料——福田老狐狸和富野狐狸精的算盘还真是打得如意(绫小路：老狐狸修炼后就能进化成狐狸精，这是口袋妖怪第388号的特性…… 雪人：388号妖怪是你这只狸猫才对吧！）



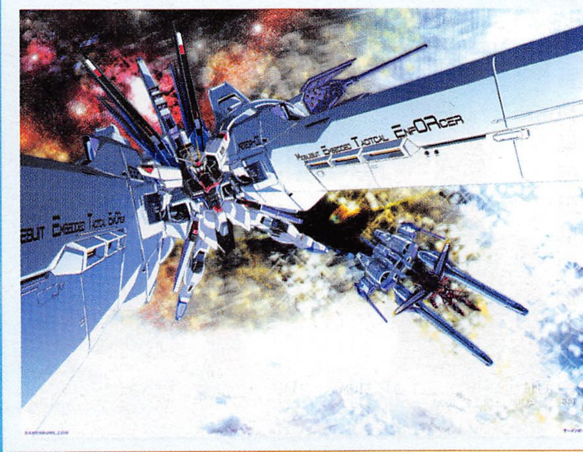
暗凌　老大，听到读者的要求了吧，偶本期的工作你就要多多代劳了，欧吼吼吼吼吼……
雪人　世界上最不讲道理的生物果然是……

明明眼睁睁地看见那名叫穆的男人，在一年前的类似场景里，在阳电子破城炮的轰击中蒸发成了太空里的废气。却又在一年后的同样状况下，再次出现在玛琉的眼前，用血肉之躯（外面加穿着黄金圣衣）挡下了号称最强舰首炮的阳电子光束——先压抑住内心想狂喊“鬼啊！”的欲望，理论上通过蒸馏制冷再凝结的方法，是可以将气体还原成液体的，但就算是“可以创造奇迹的男人”，这奇迹的尺度也有个限制吧？无论怎么解释，都没办法为穆的借尸还魂找到合理的借口，这富野的编剧还真是把观众当小孩耍。至于那台名为“拂晓”的机体，就更有着将牛一吹从山东飞北京的趋势了（那也还是牛……）。不仅在阳电子炮的轰击下毫发无伤，更能使用媲美NEWTYPE专属能力的浮游光线防御系统，施展出比皇昴流大人还要专业的结界，只差没唱着潘美辰的《我为你挡死》，去无限英勇地将米涅瓦号轰成角落里可怜的蚂蚁了。



话说这拂晓初登场的时候，极尽拉风之能事。当卡嘉丽需要更强大的力量来保护国土之际，地下仓库的大门缓缓开启，呈现在卡嘉丽面前的便是当年阿斯哈议长秘密为女儿开发的超级机体——经专业家庭伦理学专家分析，阿斯哈议长的心态是典型的爱女心切，而黄金高达的实际目的，不过是作为丰厚嫁妆的用意……便宜阿斯兰了……比较可疑的是，这台全身上下金光闪闪的机体，嚣张地展示着阿斯哈家族的腐败——万吨的黄金啊！亏空国库造出来的东西啊！还真是有够败家……

乘上了拂晓出发的卡嘉丽，英姿飒爽地给在家中习惯了受老婆大人指示的男性观众带来了新的希望：“哦哦哦！卡卡终于要发威了！”“啊啊啊！给他们看看母老虎真正的实力吧！”“……”结果机师属性奇烂的卡嘉丽纵然有了好的装备，也完全无法发挥出拂晓应有的力量（早说了不该由公主转职成元首的，魔攻和速度减了好多！）——由此我们可以得出结论：青铜圣斗士即使是穿上黄金圣衣也是无法发挥威力的，而穆轻易挡住阳电子炮的事例更证明了“同样的招式对圣斗士施展是无效的”这一真理的正确性。（雪人：-_-# 死狸猫又在散布谣言了！）最让人无奈的莫过于那些沦为NPC的智商，明明已经发现光线武器对拂晓完全无效，还死也不肯换用实弹，这军队的整体素质已渐低下，勉强当炮灰也绝对不可惜。黄金圣斗士，勇敢地上吧！为了正义，为了信念，为了拉克丝女神而战！——再次恭喜已经从



刘锦文 游戏能改变一个人的心情，希望每个人都能从游戏中找到快乐！
读者资料 男，18岁，广西桂林市澳洲花园15栋2单元3-1号，541004



种很邪恶的感觉？

比较失望的莫过于玛琉和独眼老虎这一对了，本来一个是寡妇一个是鳏夫（雪人：还真是不怕死的称呼！），天生一对地造一双，连最初几话两人都心照不宣地暧昧到死了，结果老婆与男人日渐情愫，原本以为死掉的老公半路杀回——这等原先只有在乡村野史里才会出现的情节，居然被光明磊落地搬到了黄金档动画里大肆描述，FT啊FT，我等真的很想对你说“FAINT”！更可恶的是，那个本身就很奇迹的满口嚷嚷着“会创造奇迹”的男人，洗了脑之后还本性难移，专挑软柿子捏，先是史黛拉，后是玛琉，更顶替了前作的死对头戴上面具装BOSS——可惜在师奶杀手面前，这等小角色实在不够看，吉尔伯特议长一出马，面具男立刻转行做正派人士——哦哦哦，这位老兄，你的名字真的不叫刘建明么？（雪人：《无间道》后遗症发作了。）

为了给予基拉以新的力量，也为了证明自己是一个“站在成功男人身后的成功女人”，拉克丝不动声色地从地球赶往太空，然后从不知哪个角落里拽了一支亲卫军出来（好死不死地拉出来的大部队居然还是黑暗三连星……），而两台“秘密开发”的超新型机体，更百无禁忌地要惹得人尖叫：“她什么时候建立了

“歌女”顺利转职成“女神”的拉克丝，魔防和幸运有大幅提升的迹象。（雪人：你当这是在玩《火炎纹章》啊！）

这是部很有“颠覆精神”的动画，早先就因为阿斯兰身边围绕了众多桃花，而让无数观众纷纷猜测着FT（绫小路注：监督“福田”的简称，不是英文的“FAINT”……）究竟打算怎么收场，将高达搞成貌似后宫动画已经很有种了（所以才叫“高达种子”……），如果再安排阿斯兰左搂右抱夜夜笙歌，这高达系列可谓彻底堕落到无尽的深渊去了。结果米娅挂了，卡嘉丽跑了，美铃叛变了，基拉变心了，飞鸟昏迷了，雷往生了——这桃花全变了烂桃花，阿斯兰的命还真是有够衰！

最让人惊恐万分的，莫过于卡嘉丽临走前，意味深长地对美铃说了一句：“以后他就麻烦你多照顾了！”电视机前的女性观众无不喜极而泣起身鼓掌，终于看穿了花心男人的本质，女权主义的旗帜再一次飘扬在世界的上空。（雪人：……）而婚没结成却捞了两个戒指的卡嘉丽（果然是阿斯哈家族的血统在起作用！），继承了父亲的意志，在众多年轻军官的簇拥下，驾着黄金砌成的高达，酒池肉林地朝着女王的宝座大步迈去——这话怎么听起来有



勒哔	真郁闷，《机战J》的音乐完全就是噪音。本来我很喜欢《机战》的音乐，可现在完全不这样认为。
读者资料	男，15岁，江西省南昌市丁公路52号，330002

私人军团的呀？”“连造两台机体是多么地耗费巨资那！”“原来拉克丝的老爸比卡嘉丽的老爸更会亏空国库啊！”“……”极其KUSO的是强袭自由拉着无限正义的手突破大气层的画面——“呀呀呀！它们果然又牵手了的说！”“花痴！两台高达牵手有什么好脸红的！”



或许是受近年来盛行的功夫片影响太深，FT显然有着挑战昆汀·塔伦蒂诺的野心。出现在“种命”（绫小路注：“SEED DESTINY”的中文翻译）里的动作场面再一次挑战了“正统”（打这两个字的时候，心虚的我手不住地颤抖呀！）机械人动画的表现极限。无限华丽的FREEDOM“空手入白刃”呀！无限华丽的DESTINY“飞天御剑流奥义　天翔龙闪”呀！无限华丽的Justice“哼哼哈嘿！漂亮的回旋踢”呀！无限华丽的拂晓“风声太大，我听不清……看我天龙传人皇家族的结界”呀！无限华丽的我眼眶里流出来的液体分明是滚烫的鲜血呀！！！（雪人：你究竟想说什么？）

在一年多的不停纠缠中，这部已经完全分不清到底是男性向（星空下的男生女生裸体飞舞……）还是女性向（快看雷那无限深情又哀怨缠绵看向议长大人的眼神！）的动画，迎来了必定要以死伤无数四处爆炸激光满天飞作为背景的喧闹结局。先是大天使号与米涅瓦号各自以空中转体三百六十度接前空翻四周半一争高下（谁是裁判？），然后是基拉再次宿命对决地做掉了克鲁兹的分身（还敢说那两人没有暧昧关系？这都纠缠两年多了！），接着是阿斯兰鸟枪换炮嚣张到死地连着将飞鸟和露娜一起PIA飞（换了圣衣果然就是等级不同啊……），最后是拂晓连同正义以专业级焊工的手法展示了一次成功的激光切割——好热闹啊好热闹！如果抛开扯淡的剧情，光看这最终话的激烈程度，也会有不少好战分子要跟着摇旗呐喊了。

当基拉用枪指着吉尔伯特议长的时候，一枪命中其要害的居然是本以为要偷袭基拉的雷——“对嘛！基拉的年轻貌美，岂是议长那朵昨日黄花可以媲美的？”“还敢说他们两个没关系？纠缠了两年，现在连旧爱都舍得抛弃了！”“……”随后赶到的塔里娅舰长，充满耐心地听明明被击中要害还保持美型表情的议长忏了半天的悔（早干吗去了？），原指望着单凭发型也能扎死平民百姓的舰长爆种发威，结果对方只打算跟着一老一少两个美型男一起牺牲，完全没有身为“一个伟大反派背后的伟大女性”应

该将罪恶行径进行到底的自知，留给众人惊涛骇浪般的悲伤，然后为了将美型进行到底地壮烈死去——“你确定他们真的死了么？”“鉴于穆之前被阳电子炮蒸发成气体都能生还的经历，区区爆炸和崩塌就能消灭这三人？！”“FT又在计划着推新续集了吧？FAINT！”“……”

尽管有着太多的不清不楚，尽管有着无数的疑问难点，尽管阿斯兰最后到底跟谁在一起完全没有头绪（一定是基拉……一定！），好歹《机动战士高达SEED DESTINY》确实无误地正式完结了！浪费了大量的人力物力，消耗了恐怖的广告费用，杀死了无数的大脑细胞，在05年即将不知不觉遛走的时候，我们的眼前和耳边总算获得了难得的安宁。那些纠缠了我们三百六十五个日日夜夜的俊男美女的脸，此刻清一色地从苦大仇深转变为普天同庆，该结婚的结婚，该单身的单身，该纪念的纪念，该诅咒的诅咒——总之我们是可以心平气和地放下批判的目光，静下心来喝杯茶放松一下了：“哦，真好，看那FERRDOM与Justice依偎得多美妙……”

作为热门作品，就算不单独出附加商品，也得跟着别人瞎起哄才像样。除了之前在GBA上推出的格斗作品外，《机动战士高达SEED DESTINY》在近期内登陆掌机平台的作品，理所当然便是万人瞩目的《机战J》了。

《机战J》大换血的做法的确曾引起不少人的质疑，熟悉的作品几乎全部消失了踪迹，取而代之的是大量出人意料的热门动画机体参战。除却BON太君这样恶搞的机体和D-BOY这个跟盔甲变身没什么区别的“机体”之外，在《机战J》中最引人瞩目的，莫过于SEED大军的出动了。

事实证明，强悍果然是强悍。各项属性数值都超高的SEED机体一登场，牛鬼蛇神只有缩在墙角的份。就连战舰也是一等一的武林高手，在“爱”的名义下为了拉克丝女神而战，这FERRODOM和Justice别提烧杀抢掠得多舒畅了。（雪人：-_-# 有异议你就大声地讲出来！缩在自家墙角码字算什么好汉！）

不过若以为BANDAI这么放着浪费资源不去捞钱就大错特错了，在眼下动画刚完结的间隙，适时地放出一部用作“纪念”的作品自然是最高明的商战手法。于是在接下来要迎接的圣诞新作狂潮中，能否从各个作品中发掘到SEED大军里熟悉的身影，还要看各位玩家的眼力了。

不得不发自良心地感叹一句，从SEED到DESTINY，频繁地更换机体并不是阿斯兰废柴，而是考虑到“白马王子”乘坐的机体注定会是抢手货，身为头号赞助商的BANDAI逼着FY（绫小路注：原作“富野”的简称）和FT修改剧情——话又说回来，“白马王子”为什么骑的不是白马而是高达？

经典的魅力是无限的，就像昔日那部感动了全体华人的老电影一样，孩子的天真与母爱的无私牵动了亿万人的心。“高达”的光芒已经闪耀了一个十年又一个十年，即使中间曾有过褒扬也有过谩骂，但到了今天也依然无愧于金字招牌的号召力——不管你是不是承认SEED的地位，但无可否认的是，这个系列又一次引导了流行，也又一次形成了社会文化，单从这个意义上来说，SEED系列已经成了经典。



我们完全有理由期待下一部高达的诞生，即使它可能更商业，抑或是更艺术，只要我们还渴望再消耗一整年的热情，那么我们就可以理直气壮地大声喊出内心的渴望：

高达，再爱我一次！

孟俊岭	生活中如果没有掌机的话是很烦的，有掌机就等于拥有快乐。
读者资料	男，19岁，北京市海淀区永定路五一小学一分校，100039



百家杂谈

虽然现在天气越来越凉了，但是感觉大家投稿的热情却是越来越高了，望着桌面上一篇篇凝聚着作者心血的稿件，俺的心里也是热乎乎的，希望大家今后能够继续支持我们的杂志。　　责编/天意

离开，但思念依存

有人说，眼泪的存在是为了证明悲伤不是一场幻觉。可是当彼岸的你奏起泪之旋律，远方的我却能不再感到孤单。那一刻的我，虽然止不住泪水，但是却知道了：我的眼泪，其实是为了证明我的思念一直伴随着你。

——题记



自从父亲在自己眼前消失的那一刻起，我的心，已经冷了；我的灵魂，已经空了；我的一切思念也都成了星尘。为什么要留给我这样的命运，每一天都被禁锢在死亡的樊笼里，一天一天在父亲被杀的阴影下寻找自我。不，我不需要同情，我不需要你们认同，我不需要你们用那充满了怜悯的眼睛看着我。呵，我要为父亲报仇，我要让新人类死，死……死！



为什么你至今还是如此呵护在我的身边？我是在利用你，你不知道么？即便那一夜你躺在我的身边，我的心依旧是冷的，你不明白么？我不需要你为我去战斗，因为我不会为此而感谢你，我不需要你一直陪伴我身边，即便我只有一个人我也不





会奢求别人的同情。你要做的就是去杀尽新人类，杀尽这每一个魔鬼，杀……杀。



你终于还是死了，呵呵，新人类应该是这个结局。可是为什么，为什么每一个人都为你的离去而感到哀伤。我们都是真真正正的人类，你们只不过是改造过的人，可是为什么大家都要为你流泪为你心痛。如果不是你对新人类的手下留情，我父亲也不会死，这是你应得的结局。残杀吧，你们，我发自内心地为你们留下的血迹而感到高兴，高兴……高兴！



塞不再原谅我，米丽原谅了俘虏的新人类。为什么在你离开的这些日子里我竟如此渴望自己被人认同。禁闭室里好黑，我看不到一切，我的身体好冷，都不能感觉到自己的存在。为什么以前要给我如此温暖的感觉，为什么却又在这个时候丢下我一个人独自离去。我想要出去，你在哪？回来好么？我不想你死，不想……真的不想。



知道我在哪么？知道我被俘虏了么？我看着眼前的杀戮，我看着彼此眼中复仇的怒火，我不想再怨恨，不想



再看到战争在彼此无尽的复仇中延续。我会每天为你能平安地继续活着而祈祷，因为只有你才能让我不再孤独，在我流泪的时候只有你在我的身边。所以你一定要好好地活着，我等着你回来……回来。

陆 是你的声音，我知道是你。可是宇宙是如此的深邃，四面弥显的都是纷飞的战火，我找不到你，我竭力地呼唤你，你听到我了么？听到了么？我知道你还活着，我知道你会接我回去的，我一直都知道。别再丢下我了，也别再离我远去……远去。

柒 那架白色MS里面的人是你对么？看不到你的脸，看不到你的样子，但是我感觉到了你对我的思念，我感觉到了你内心的呼唤。我就在这里，我一直等着你。我不哭，我要把所有的泪都浸透上对你的种种思念，这一次我们不会再擦肩而过了，我来了……来了。

捌 傻瓜，哭什么呢，我们不是又一次相遇了么？虽然我要永远地离开你了，但是我还有思念，它会代我一直永远的守护着你，就像在我最失落的时候你守护着我一样。别再让我看见你伤心的眼泪，那会使我心痛。别再让我看见内疚的自责，那会使我悲戚。我们不再哭，没有泪水并不会代表这份爱是浅显的，让我们再一次拥抱，但愿我对你的思念从此能弥补以前所有的抱歉。我要走了，对不起，这次是我丢下你，对不起……对不起。

——结束语——

Kira，当你一个人的时候，
可曾听见我诉说的心语？
可曾感到我深藏的思念，
忘了我么，还思念着我么？
每当我一个人在黑暗的星屑中流泪的时候
你究竟在哪儿？
知道么？
曾经的一个人的夜里，真的，好冷。
而今只要看着你幸福，一切真的都是暖暖的。





纪念BeQ，感谢汉化者——来自普通玩家的肺腑之言

说到汉化，玩家恐怕有说不完的话，尤其是我们玩掌机的，GBA上数以百计的中文游戏几乎全部是出自民间的汉化小组和个人汉化者之手，而且分文不取，默默奉献，笔者作为一个掌机玩家，也认识了一些汉化者……

说到《横行霸道ADVANCE》的汉化，就一定要提到一个人——BeQ，天妒英才般，这位才刚刚崭露头角的新兴汉化者如今已是与世长辞。而这款游戏正是BeQ的汉化处女作，虽然仅仅是测试版而已。作为他的朋友以及一个热爱和尊重汉化者的玩家，笔者想在此讲述一下有关他的汉化故事。

此前身位某处网络管理者的他出于对掌机的爱好，开始对汉化产生兴趣，并且依靠自身得天独厚的有利条件、高精的电脑技术，凭借一己之力，破解了很多GBA游戏，并试图寻找同好合作汉化。而在2005年春节前夕，BeQ在其长期潜心学习的CGP论坛中发布了这款《横行霸道ADVANCE》的汉化测试版，当时这款游戏大约是为了交流，所以只汉化了一小部分。而大量的

转帖却使得这个游戏广为人知，当然对于他的作者也是寄予厚望，好在BeQ不负众望，很快正式宣布开始汉化《模拟人生2》（GBA），并且随即放出了“预览版”供玩家先睹为快。后续汉化有条不紊地进行着，虽然因为BeQ自身的英语水平所限以及预料之外的文本增加，使得游戏未能按时发布，但是随后BeQ找到合作者——TGB汉化工作室，使得游戏得到了进一步汉化。与此同时，他利用个人空间，开辟了一个小型论坛，旨在使汉化爱好者之间有个交流的场所，尤其是对一些初出茅庐的新兴汉化人以及对汉化报有兴趣的朋友以帮助。为此他从网络上收集了大量的汉化工具以及各类汉化教材，在论坛中提供下载。就在这看似一切就绪、风调雨顺之际，5月底的一天，在毫无征兆的情况下，BeQ溘然离世。这突如其来的噩耗令人扼腕叹息……他的汉化之旅也永远定格在2005年5月25日。



当笔者意识到QQ上的那个代表着BeQ的小企鹅头像从此不再会跳动时，泪水终于夺眶而出，原来生命是如此的脆弱！这个才华横溢的网络好手就这样不辞而别了……事到如今，悲痛已不及往日。BeQ生前未了的心愿也有了说法。TGB表示将尽全力完美汉化《模拟人生2》，尽管已经无法再取得BeQ提供的游戏代码；之前BeQ所开设的论坛也在朋友们的努力下，再度开放。惟独这款《横行霸道ADVANCE》的汉化版没了下文。

其实很多人都已经淡忘了这款《横行霸道ADVANCE》的汉化版，可是不久前的一个网络帖子却令笔者勃然大怒。事情的开端是一位不知情网友询问《横行霸道ADVANCE》的汉化版使用问题，而一位更加不知情的网友在回帖时发牢骚，抱怨游戏始终不放出完成版。于是怒不可遏的笔者与其展开争论，结果自然是不欢而散。现在冷静下来再想这个事情，不禁感慨，也许那位网友的出言不逊是因为他并不知道BeQ去世的事情吧！但是这个不满却是针对所有汉化者而言的，是针对一些测试游戏没有完整版而言的吧！我们又要再次提出那个老生常谈的问题了：汉化者和玩家之间究竟是怎么样的关系？也许一句施予体和受益体便足以一言以蔽之，可如今看来，显然是片面而抽象的。

想来自从掌机汉化兴起的那天起，各类游戏媒体便对他们给予了最大的优惠——不遗余力的汉化报道、大篇幅的汉化访谈等等。玩家们也对汉化组（或个人）充满了爱戴之情，无论如何，汉化游戏都是一件功德无量的事情。不过汉化初期和后来的情况还是略有不同的。最初的时候，汉化游戏大都是一些经典之作或者口碑良好的FANS众多的游戏系列，《恶魔城》系列便是典型。这样的游戏被汉化，不论是汉化者自身还是玩家都能各得其乐；另外，一些刚刚出道的汉化小组也凭借着一股热情劲头，本着为玩家服务的态度，让玩家自行投票选择汉化哪款游戏。玩家因此产生了“玩家随心所欲地自主选择汉化游戏”的假象。其实就算是汉化组让玩家自行投票的做法，只是在汉化者选定的备选游戏之列择己所好而已，而并非真正意义上的“玩家自主选择汉化游戏”。可是浑然不觉的部分玩家却把汉化自己喜爱的游戏看成天经地义的事情。于是一面是汉化者自己竭尽全力地汉化着自己的游戏项目；另一面却是部分不理智的玩家费尽心机四处询问或者要求汉化自己喜欢的游戏。再加上D商的捣鬼，不少玩家大放厥词地否定汉化者的心血、口诛笔伐般攻击汉化者的成果……二者之间的矛盾出现了。但是聪明的人还是站在了汉化组的一边，他们知道毕竟汉化游戏本身不是一件能够长期保持新鲜感的事情，其枯燥程度绝非没接触过的人可想。再加上又根本没有任何物质回报，懈怠是在所难免的事情，而汉化者还能顶着如此压力坚持汉化，已经难能可贵。但汉化者大发慈悲地为玩家汉化游戏的事情也是有的，可是助人为乐的事情一次两次不在话下，时间长了，那就是强人所难了，所以玩家们的抱怨就大可不必了，与其浪费时间要求别人，倒不如投身其中，还能自得其乐。



总而言之，两者的关系是很微妙的，有时候不言而喻，有时候又显得不可理喻。但是再怎么大的问题，都不会旷日持久地拉锯下去，事情总有缓和的一天，我们有太多理由铭记这些不计酬劳的汉化者们的行为，这样的话，当我们可以第一时间玩到官方中文游戏的时候，也会很是怀念这甜蜜的等待汉化游戏的日子吧。虽然这一天可能还遥遥无期，但是眼下，我们的汉化组和玩家都更加成熟了，再也没有大包大揽和空头支票的事情发生，而玩家也应该更加努力地为汉化者们创造舒适的工作环境，更加热情地期待和赏玩每一款凝结着汉化者心血的作品。

相信BeQ也是这么想的，在此聊寄我对他的小小祝福：希望在另一个世界里，你能够继续自己钟爱着的汉化事业。　　文：罗纳尔南



恢宏的魅力
——浅评《苍月》

文/小蓝骑

《苍月的十字架》大家一定已经通关了，不仅通关了，想必大家已经达到百分之百地图完成度了，不仅地图百分之百，想必大家已经达成占魂收集百分之百了，不仅占魂百分之百，想必大家在BOSS RUSH模式已经能够闯进两分半了,不仅能够闯进两分半，想必大家……都在憋着痛抽我一顿吧。（众人：早就该抽了。）

DS好不容易出了这么一个经典的系列续作，不玩是绝对不可以的,抱着这种心态，本人入手了一盘,三百四十大洋从此随大江东去矣……但是值了，DS上第一款《恶魔城》，就为这个名号也值了，是不是？于是狠玩一通，顿觉此游戏实乃经典之作，遂撰文一篇，以俟同好者。

从画面来看,本作虽然乍一看与GBA版无大区别,但其实若是仔细看还是会发现很多体现厂商体贴之心的地方的。比如开始不久后的汽车上面的积雪会在苍真踩完之后一点点地掉下来，而且会看见车在动。而且平时的画面也都很细腻,有的地方会看见三、四重卷轴，狂乱花园的景色也很令人陶醉，既典雅又不失恶魔城的阴郁气氛。但是大家觉得光有这些细微之处够了么？没错，这些是不够的，个人认为本做的画面还有很大的提升余地，至少可以把许多敌人或景物用3D建模的方法做出来，就像《新马里奥兄弟》一样，这样能够让人一眼就认出：噢，这个绝对是DS上的《恶魔城》，而眼前的这个客观的说的确很容易让人误解为《晓月》。

然后再说优秀的手感。《恶魔城》的手感一向是让人放心的，本作一样不例外。不论跳跃、出招都体现出KONAMI一贯的硬派作风，这也为达人们的极限挑战造就了先决条件。其实大家最为重视的还应该是手感，只不过恶魔城的手感一向很让人放心，所以大家也就没太认真。总的来说本作玩起来行云流水酣畅淋漓，绝没有拖沓之感，应该会令所有人满意吧。

再看看音乐方面的表现。个人认为如今的《苍月》和昔日的《白夜》相比，那简直就是一个天上一个地下，本人刚刚玩《苍月》的时候为其音乐大为惊叹，曲调典雅庄重雄浑壮阔将恶魔城中的王者风范与不凡气势衬托得完美之极，而且让玩家的代入感大为增强。每个场景的音乐与其场景的特色融合得恰到好处，决不失帝王之气概。想必只有《恶魔城》才配得上如此恢宏的音乐吧。有了这样优秀的音乐也就不必要追究人设上的不足了，众所周知本作的人设实在是令人发指，且不说苍真那副幼稚模样（果然是高中生啊），单是弥那的面庞就无法令人满意，真是怀念晓月时的苍真啊。不过话说回来这点倒也无伤大雅，毕竟玩游戏时不会总见到那些人物的头像，要是看着上屏的苍真别扭就换成地图显示吧。游戏中人物的动作倒是十分流畅和细腻，苍真跑步的样子也是潇洒得很，并没有生硬的感觉。敌人倒下的时候也是一贯的流畅，而且倒下的方式也是多种多样个性十足，这都是很令人欣慰的。

最后还要说的就是游戏对NDS机能的运用。双屏用来显示地图或者苍真的状态也算是无可厚非,虽然是很没创意的设定但也算把上屏用上了。而对触摸屏的运用就有点令人不满了，简单的魔法阵要素和划破冰块的要素简直就是鸡肋中的鸡肋,这触摸屏算是糟蹋了（汗）。其实凭心而论如果KONAMI想要充分利用NDS的机能唯一一个方法就是对现有的恶魔城游戏进行大的系统上的革新，不然很难想象能够有哪些地方用得上这些机能。不过这革新不仅是个很难的东西，担的风险也是十分之大的，如何决策就看公司到底想不想要制作出一个属于NDS上的全新恶魔城系列了。

总的来说这还是一款很优秀的《恶魔城》，作为DS玩家实在是不可错过的。还在犹豫的朋友赶快入手吧,这款恶魔城决不会让你失望的！

我的《换装》

★★★★★★★★★★★★



夕阳西下，泛起淡淡红光，将天空映得一片通红，也使狩猎森林显得更加阴森恐怖。

过去，村子里的猎人常到森林里去打猎；劳累了一辈子的两老伴会手牵着手，漫步在阳光绿叶之下，尽享暮年的美好时光；热恋中的青年在树下亲密地交谈；孩子们到森林里探险、游泳、捉迷藏，嘻笑声不断。

可如今，村子里已没有人敢再踏进这曾经的乐土了。

自从那黑雾笼罩了森林之后，进去的人一去不返，还常常传出野兽的吼叫。

女神希望来自异世界的我和希娜——我的战友兼同学，一个泼辣、行为粗暴、完全没女人味的女孩（一个重击落在头顶）……其实也是一个可爱的人，到森林里了解情况，消除黑雾。

我换了件光属性的格斗战衣，希娜穿的是火属性的巫女装。我们提高警惕，慢慢地走进森林。

森林里的树木长得密密麻麻，树叶疯狂生长，将森林围得水泄不通，滴光不进，再加上那黑雾，简直伸手不见五指。突然，道路两旁亮起了两排鬼火，我谨慎地摆起架势准备开打。路的尽头传来金风之声，随即一把回旋镰刀直飞过来。我们向两旁一闪，那刀飞不远又飞回来，从我们中间掠过，落在前面一块飘浮着的“白布”上。那“白布”怪物的面貌赫然像个死神，它摆了摆刀，笑着说：“不错，不错，是女神派你们来的吧，主人真是料事如神啊！哈，哈，哈……”那笑声尖寒刺骨，令人毛骨悚然。我厉声问道：“你们对村里人做了什么？这黑雾是怎么回事？还有，那‘主人’是谁？”“哦，呵呵呵……”那死神得意地说道，“村里的人嘛，他们还在这森林里啊！我可是热爱和平的人呢，呵、呵、呵……”“你们有什么目的？”希娜问。“这个嘛……你们迟早会知道的，我有要事，不奉陪了。”说完，“死神”隐没在丛林之中。

尽管对话已经结束，我们却不能松懈，因为在林中的阴暗处，几十双眼睛正盯着我们。不久，一群狼从阴暗处走了出来，体形比普通的狼大上几倍，身上发出阵阵邪气，充满杀意的红色的眼睛紧盯着我们。我对希娜说：“内围的就靠你啦。要紧紧地跟着我。”说完，我一个疾步冲向前面的一只狼，照着它的头猛击一拳，它一声哀鸣，倒在地上。跟在我身后的希娜使用“火球术”攻击后方的狼群，烧焦地倒下，后面的又源源不断地向我们涌来。我对着狼群使出几个“掌气破”后，纵身一跃，使出“狮型斗气拳”，狮头型的斗气猛然冲向狼群。有的狼被斗气抛飞，有的向两侧弹开，瞬间打开了一个缺口，但很快又被左右两旁的狼所塞满，我们再次被围在中心。正在这时，狼群脚下的地面突然闪出火光，炽热的熔岩从地面涌出，伴随着飞出的大火球不断砸向狼群。我知道，这是希娜的“熔岩爆弹术”。狼群死的死，伤的伤，剩余的都往希娜身上冲，我再次施展“狮型斗气拳”，将冲上的狼群打散、打飞。

狼群最终四散逃命。

“现在我们唯有沿着有鬼火的路走了，对吧？”我对希娜说。希娜点点头道：“也唯有这么办了。但这样我们在明，敌在暗，很容易被偷袭的。而且边走边打的话，我们可能还没找出真相已筋皮力尽，最后不但救不了村民们，而且……”“那你说怎么办？”“我们换上忍者服吧，利用它的‘忍身’和‘落叶术’摆脱他们。”“就这么办吧！”于是，我们找个地方换了衣服，又继续前进。

一路上，我们又遇到了不少动物，但他们已经不再是普通的野兽。可能是那黑雾的缘故，昔日温柔可爱的动物全变了样，凶残、暴戾、强悍。

正走着，希娜高兴地对我说："看，那不是剑士猎人杰克吗？"希娜正想迎上去，被我一把拉住了，我注视着"杰克"，小声地对希娜说："小心！那人神色不对。"糟了，被发现了。"杰克"高举着剑向我们冲来，"杰克，是我们啊，你看清楚了吗？你到底怎么了？回答我啊！"尽管希娜不断呼唤，"杰克"仍无动于衷。眼看他的剑就要挥下来了。我赶紧使用"落叶术"逃离战场。"想不到连人类也受到黑雾感染，但我们已没时间在这里哀伤悲痛了。前面还有更重要的事等着我们。"希娜没作声，只是默默地点了点头。

我们来到森林深处的一座古寺前。那寺院不大，和平常的没有什么区别，只是给人一种阴森森的感觉。"要进去吗？"希娜问。我肯定地说："当然，不过得先换件衣服。"于是我换上了究极战衣——"黑暗之子"，希娜穿的是从时空女神处得到的"时空圣铠"。虽然都是大量消耗精神力的装备，但直觉告诉我们，是使用它们的时候了。

进入寺院之内，我们看到一位僧侣端坐在神像之前。神像是一条龙，虽然是泥塑，但做工之精细令人惊叹，完全表现出了龙的威猛、凶悍。

我们正想打听一下这里发生了什么事，身后的门突然重重地关上，脚下出现了一个魔法阵将我们两人包围，身体动弹不得。那僧侣一边笑，一边缓缓地转过身来。他手里居然拿着我们见过的那把镰刀。"哈、哈、哈……"露出本来面目的死神发出阴森的笑声，"让我来自我介绍吧，我叫耶鲁斯·鲁巴森拜尔·佐迪，是死神一族的成员。这次将你们带来这里，是为了复活我身后的这条龙。有了它，所有人也必须臣服于我。然后，永远没有人可以再次拆散我们……"一种悲凉的神色从他脸上一掠而过，随即恢复原先的邪恶，"不可以，任何人也不可以，哈、哈、哈……"接着，他念了几句咒语，地板上随即蹿出一道道电流将我们包围。一阵挣扎后，我们软软地倒在地上，电流也开始流向那座神像。

噼哩啪啦，风声巨响，神像裂开，一条火红色的巨龙从泥像中跃出。"今天先拿你们来祭旗，再将那群狗屁族长杀个精光，哈、哈、哈……"死神正在兴奋地笑着，巨龙的血盆大口突然将他从幻想中拉了出来——那条红色的巨龙一口咬住了死神。死神惊醒过来，喊道："你，你，你怎么了，是我让你复活的，我是你的主人，你要听我……"死神还没有说完，那巨龙已将死神轻轻一抛，一口吞下肚了。

我一惊之下，冷汗遍布全身，力量像涌泉般喷出。我立即跳起来，希娜也在同时站起。我奋然一跃发起进攻，"华式连环"全部招呼在它头上，却无法伤它分毫。它将头一扭，面对着我，口内急骤升温，放出一排火球。我唯有用手硬挡，却不料那火球还会爆炸，热风将我抛出数丈。那巨龙刚想出招，希娜已冲到它面前，使用元素魔法剑猛击，风、雷、水、火、光五种元素魔法在巨龙上狂轰滥炸，打断了巨龙的招式，似乎也终于使巨龙意识到了什么叫"痛"。那巨龙狂吼起来，向四面八方狂发火球，希娜被气浪吹飞，整个寺庙夷为平地。它转过头来，看到了倒在地上的希娜，愤怒地发出一个巨型火球。此时的我也顾不得伤痛了，腾空飞起，在掌心集聚力量，向地面发出"极光罩"。一个球形保护膜将我们包围。火球与光罩相击，引发了一场大爆炸。我趁这个时候用尽身上最后的力量，挥起双掌，瞄准巨龙的口中使出我的最后杀手锏——"太极乐束"。

巨龙终于倒下，无力地哀鸣了数声后，慢慢地消失了，我和希娜安然无恙。巨龙在临终时似乎想说些什么，但我无法听懂。

笼罩在森林的黑雾终于散去了，阳光热辣辣地直射森林，这里又显出一片繁荣的景象。

死神和巨龙之间究竟有什么过去？死神口中的"主人"又是谁？现在的我无法回答。不过我相信，只要我们继续游历在这个幻想世界中，终有一天，我能靠自己的双手找出答案。

文/邹毅山



GBA游戏发售表 SOFT Release Schedule

本期最新GBA软件发售时间表　截止统计时间：2005年10月18日(以前的请翻阅杂志)

发售日	游戏名称	厂商	类型
2005年10月27日	国夫君 热血合集2	ATLUS	ACT
2005年11月17日	口袋妖怪不可思议的迷宫 赤之急救队	任天堂	ARPG
2005年11月23日	洛克人EXE6 电脑兽苍牙/烈爪	CAPCOM	RPG
2005年11月24日	金色的卡修 友情电击 梦之组合	BANPRESTO	FTG
2005年12月31日	命令与毁灭 ADVANCE	TBA	RTS
2005年12月8日	召唤之夜 铸剑物语3 起源之石	BANPRESTO	ARPG
2005年12月15日	最终幻想4 ADVANCE	SQUARE ENIX	RPG
2005年	大金刚3	任天堂	ACT
2005年	极品飞车 最高悬赏	EA	RAC
2006年	最终幻想5	SQUARE ENIX	RPG
2006年	最终幻想6	SQUARE ENIX	RPG
2006年	王女联盟	STING	SRPG

PSP游戏发售表 SOFT Release Schedule

本期最新PSP软件发售时间表　截止统计时间：2005年10月18日(以前的请翻阅杂志)

发售日	游戏名称	厂商	类型
2005年10月20日	脑力训练员	SEGA	ETC
2005年10月20日	福福之岛	SCE	ACT
2005年10月20日	火爆飙车	EA	RAC
2005年10月24日	横行霸道 自由都市故事	ROCKSTARGAMES	ACT
2005年10月27日	新纪幻想・SS Ⅱ UNLIMITED SIDE	IDEA FACTORY	SRPG
2005年10月	挑战者们	ATARI	ACT
2005年11月2日	机动警察MINIPATO	BANDAI	AVG
2005年11月10日	NBA LIVE 06	EA	SPG
2005年11月10日	漫画同人会	AQUAPLUS	AVG
2005年11月23日	英雄传说 卡卡布三部曲 海之槛歌	BANDAI	RPG
2005年11月23日	牧场物语 中秋之月	MMV	SLG
2005年11月24日	噗呦噗哟 狂热2 啾	SEGA	PUZ
2005年11月24日	SSX ON TOUR	EA	SPG
2005年12月8日	合金装备ACID2	KONAMI	SLG
2005年12月15日	战国无双	CAPCOM	ACT
2005年12月15日	KARAKURI	TECMO	ACT
2005年12月22日	我的块魂	NAMCO	ACT
2005年12月22日	真・女神转生 恶魔召唤师	ATLUS	RPG
2005年12月	新洛克人	CAPCOM	ACT
2005年12月	反乱猎人X	CAPCOM	ACT
2005年12月	波斯王子 武者之心	UBISOFT	ACT



2005年12月	星球大战 战场前线2	EA	FPS
2005年12月	紧急出口	TAITO	ACT
2005年12月	怪物猎人	CAPCOM	AVG
2005年冬	怪物王国 宝石召唤士	SCE	RPG
2005年	三国志 中原的霸者	NAMCO	SLG
2005年	幻想水浒传1&2	KONAMI	RPG
2005年	幻侠乔伊 热斗嘉年华	CAPCOM	ACT
2006年春	樱花大战1&2	SEGA	AVG
2006年	新牧场物语 无垢的生命	MMV	SLG
未定	街霸ZERO3↑↑	CAPCOM	FTG

NDS游戏发售表

SOFT Release Schedule

本期最新NDS软件发售时间表

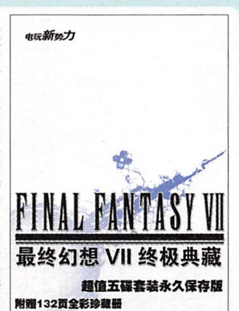
截止统计时间：2005年10月18日(以前的请翻阅杂志)

发售日	游戏名称	厂商	类型
2005年10月20日	口袋妖怪管理员	任天堂	PUZ
2005年10月20日	宝宝从哪来?	SEGA	ACT
2005年10月20日	福星小子 无尽之夏	MMV	AVG
2005年10月20日	实习医生 天堂独太2 命之天平	SPIKE	AVG
2005年10月20日	超级公主碧奇	任天堂	ACT
2005年10月27日	翼 年代记	ARIKA	AVG
2005年11月2日	乱划!幻侠乔伊	CAPCOM	ACT
2005年11月17日	口袋妖怪不可思议的迷宫 青之急救队	任天堂	ARPG
2005年11月17日	冒险王比特 魔人VS狩魔猎人	BANDAI	RPG
2005年11月23日	动物之森DS	任天堂	ETC
2005年11月23日	索尼克 狂奔	SEGA	ACT
2005年11月24日	禁货猎人DS 天空的勇者们	KONAMI	SRPG
2005年12月1日	超级猴子球DS	SEGA	ACT
2005年12月1日	史莱姆大冒险2 大战车与尾巴团	SQUARE ENIX	ACT
2005年12月1日	口袋棒球8	KONAMI	SPG
2005年12月8日	牧场物语 小矮人工作站 女孩版	MMV	SLG
2005年12月8日	马里奥赛车DS	任天堂	RAC
2005年12月22日	TAO 魔法之塔与魔法之卵	KONAMI	ARPG
2005年12月24日	噗呦噗哟 狂热2 啾	SEGA	PUZ
2005年12月29日	马里奥与路易RPG2	任天堂	RPG
2005年冬	龙珠Z 舞空烈战	BANDAI	FTG
2005年冬	圣剑传说DS 玛娜之子	SQUARE ENIX	ARPG
2006年1月19日	铁之羽	KONAMI	ARPG
2006年1月26日	BLEACH 驰骋苍天的命运	SEGA	FTG
2006年	最终幻想3	SQUARE ENIX	RPG
2006年	最终幻想 水晶编年史	SQUARE ENIX	RPG
2006年	口袋妖怪战队	任天堂	ARPG
2006年	口袋妖怪 珍珠	任天堂	RPG
2006年	口袋妖怪 钻石	任天堂	RPG
2006年	新马里奥兄弟	任天堂	ACT
2006年	银河战士 猎人竞技场	任天堂	FPS
2006年	马里奥篮球 3on3	任天堂	SPG
2006年	魔法假期 五星连珠之时(暂定)	任天堂	RPG
2006年	异度传说1+2	NAMCO	RPG



次世代传媒联盟 出版物好评热卖

电子游戏软件、电击收藏、电玩新势力、动感新势力、游戏批评、掌机迷



电玩新势力本年度最大特典，超值五碟套装(2VCD+3CD)永久保存版，附赠132页全彩最终幻想VII珍藏设定资料集。

最终幻想VII终极典藏

■定价：24.8元　上市热卖中



次世代继去年银时计后又一高档周边，精心设计、个性十足、粉丝独享。黑色立体弹仓外壳很酷。立体哈罗钟点造型各异、进口机芯、夜光功能。细节、品质、信誉的保证。

高达挂钟

■定价：68元　京、津、沪地区零售，其它只限邮购



街头流行文化的圣经，运动鞋、休闲鞋、T恤、仔裤、街舞、滑板、Hip-Hop……等所有街头文化元素，海量相关资讯。有点前卫，有点另类，甚至有点颓废。200页全彩铜版，创刊号大超值。

SO COOL(创刊号)

■超值创刊价：15元　全国热卖中



今年以来，游戏、动漫周边火爆异常，TOYS是国内第一本专门介绍游戏、动漫周边的杂志。近千款周边展示了日、韩、美、欧、本土周边丰彩。

TOYS(1)

■定价：9.80元　上市热卖中

酷玩意(TOYS)是国内第一本专门介绍游戏、动漫周边的杂志。近千款周边丰富多彩。第二弹特别赠送士力架花生夹心巧克力，看TOYS品美味。

TOYS(2)

■定价：9.80　11月8日上市，现已接受邮购

精彩DVD影像和动听游戏CD带给你至高享受。特别企划：王者之路天下无双，金曲MV：最终幻想VII少年归来主题曲，超级机器人大战OG OVA。

电玩新势力(49)

■定价：9.80元　上市热卖中



一年一度，又一本掌机典藏本。GBASP珍品全收录，索尼PSP，任天堂NDS主机软件完整解析，权威详实。随机赠品PSP护腕或NDS头带。

2005标准掌机典藏

■定价：24元　接受邮购

第三版，最终印刷！最新绿色外包装盒更讨人爱，特制铝盒收藏匣全新logo，就是写真集也不一样喽！这样的精品不收藏怎么行！

高达SEED嘉年华(第三版)

■定价：28元　上市热卖中

第一版火爆上市抢购一空。互动DVD、经典生化系列双CD、简洁现代感的LEON吊饰。第二版LEON吊饰改为暗黑版，绝对酷。

生化危机4完美体验典藏(第二版)

■定价：25元　最后邮购机会

品名	定价
电子游戏软件 2005年第1～22期	9.80元
动感新势力 27、28、29、32、33期	9.80元
电子天下·掌机迷 第19期、21、22、24、26、27、29～43期	9.80元
电玩新势力DVD 33～35、38～49期	9.80元
口袋迷(2)	18元
电新蓝宝石MTV（少量）	9.80元
TOYS第(1)期（少量）	9.80元
林青慧的漫画教室	30元
动新白金DVD	24.80元
动新钻石DVD	24元
SO COOL(搜酷)创刊号	15元
最终幻想VII终极典藏	24.80元
游戏的设计与开发	50/57(精装)元

邮购地址：北京东区安外邮局75信箱 发行部　邮编：100011　联系电话：010-64472177/64472180　邮资免取



次世代商城

经典周边再汇集，动漫魅力无限放！
2005年——全新的面貌，不变的诚信

邮购方法及注意事项

- 汇款时请注明商品编号和购买数量。（例：周边1034,2046,3047）会员邮购请在汇单上注明会员号。
- 邮资标准：每张汇单不论邮购商品金额多少，邮费一律为10元（含每件包裹的挂号费3元及包装费和邮递费）。
- 邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部 邮编：100011 邮购电话：010-64472177/64472180

每张汇单邮费一律10元！

上期的哆啦A梦圆顶图腾一推出就受到大家的喜爱，其独特的开关门设计不仅更好地保护了场景，更增添趣味性，喜欢的人一定要快一点再快一点啊！这次我们带来的三款新品也相当精彩，红色的死神手套、黑色的军曹书包都透着一股酷劲，书包上再加一个别致的挂链就更完美了……想要么？还不快行动！！





¥26 编号:2495

死神露指手套（一双）

●大红色的死神露指手套，正面绣有“虚”的醒目标志，无论走到哪里，都能显尽张扬个性，十分帅气。柔软的质地，不仅可以在初秋給手保暖，还保证手指的灵活运用。

KERORO军曹时尚背包

●黑色船型时尚背包，正面印有KERORO军曹全体队员合影照，两侧亦有KERORO军曹个人敬礼图片，背包（不计背带）约长38cm，高约24cm。



¥39 编号:2507 新款上市



¥39 编号:2518 新款上市

KERORO军曹大头挂链6件组

●6个一套。包括KERORO全体成员，身体可以缩进脑袋里面，亦可以露在外面，随着走动而自然摇摆。一款两种玩法，乐趣双倍！









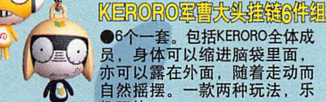
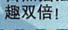
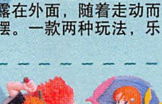
¥35 编号:2439






哆啦A梦滚滚不倒翁10件组

●包括哆啦A梦中的大雄、哆啦A梦、小静等经典形象，完美的椭圆形设计使本系列更加耐玩有趣，经典形象的再一次创新，喜欢的玩家不要错过机会啊！



死神BLEACH新像集胸针6件组

¥35 编号:2484

●分别为黑崎一护、朽木露西亚、井上织姬、浦原喜助、阿散井恋次、朽木白哉。采用半立体的人形设计，充分强调浮雕的感觉，再现了原著的精髓所在。









KITTY凯蒂猫不倒翁运势8件组

●一套8款，KITTY装扮的招财猫，以各种不同运势守护的造型登场，圆圆身体的凯蒂猫，每一个都是可爱的不倒翁，推倒又可以弹起，摇晃的身体就像要把好运气招进来一样，每款还都附有一个坐垫哟！

¥29 编号:2440








¥45 编号:2462

KERORO军曹收集系列场景扭蛋5件组

●分别是KERORO军曹、TAMAMA二等兵、GIRORO伍长、KULULU曹长、DORURU兵长各自在相应场景上，将动画中经典镜头再现，让你想起原著中那些令你乐得不能自已的画面。

FrogStyle青蛙家族不倒翁10件组

●日本超流行的人气青蛙家族化身不倒翁，全10款，每个约高3.5厘米左右，造型颜色各不相同，希望他们也能为你带来福音和幸运哦。

¥33 编号:2451



¥55 编号:2428

哆啦A梦场景图腾圆顶扭蛋5件组

●包括哆啦A梦随意门、野比被狗追、哆啦A梦时光机等。每款均有一个哆啦A梦脸形的透明外壳（此外壳共有3种表情），打开后可以看到各自所带的小场景，将五款叠加放在一起可以形成前所未有的哆啦A梦图腾柱哟！



¥39 编号:2406

EVA超酷多用包

●超酷EVA背包！选用EVA经典红色和黑色搭配而成，正面印有EVA的经典台词段落和图案。提带宽窄适中，男女适用拎背皆可，拎带上附有红色托衬，更便于手拎。



¥35 编号:2417

死神时尚背包

●采用时下流行的后斜背式设计，材质结实耐磨，简单实用。表面印有《死神》中四番队的标志。

编者手记

哦，又轮到我写手记了么？感觉时间过得还真是快啊，上次写手记到现在，期间也没有发生多少事情，每天都是准时上班工作下班回家，过得很充实，有人说过得充实就会感觉时间流逝很快，大抵是这样吧。印象里从去年11月编辑部的众人一起看过《功夫》以后，就再也没有进过电影院了，15号那天才想到应该去看场电影，随便看场什么都好，不过令我惊讶的是《神奇四侠》居然还在放映，而且是全天每小时都有一场的。美编中最近经常说《无极》是一部不错的电影，出了以后一定要看，我倒是想去看《哈利·波特与火焰杯》，虽然我不是哈利迷，不过却看过前五部小说，自己一本都没有买过，笑，最近有朋友买了《哈利·波特与混血王子》，又可以蹭书看了。

进入秋天以后天气渐凉，食欲莫名的旺盛起来，高中的时候由于成天睡觉被老师笑称“冬眠”，莫非现在真的是贴完秋膘要开始冬眠了么？听说麻雀到了秋天都会拼命地吃东西，一



只只都吃到肥嘟嘟圆滚滚，冬天出来活动的麻雀都特别肥，肥到飞不动只能跳。以前某天清晨曾经在厨房里看到



一只小麻雀停留在外面窗台上，用细嫩的小嘴灵巧地梳理羽毛，动作快速而轻柔，当我走近一步时，它停下来，用乌黑溜圆的眼睛看看我，然后继续梳理，直到我走得足够近时，它便展翅飞走。而上个星期又有一只小麻雀从玻璃窗之间的空隙里一头扎到了阳台上，当我听到扑腾的声音而去察看时，它正拼命地撞玻璃，有一瞬间我想过把它留下来，不过还是马上放弃了，想了一下，决定让它自己找到出去的方法，没想到的是两分钟以后再去看时它已经不在了，真是机灵。难道一整个冬天都不会在家里看到它们了吗？

本月最高兴的事情莫过于得到了一台GBM，黑色的面板，拿在手里的感觉比想象中更小更轻盈，比我的手机大一点点薄一点点，随机附送的束口袋非常棒，这样就不用费心再找什么东西来放GBM了。由于GBM的关系，让我重燃对一些游戏的热情，《圣魔光石》以前都没好好地仔细地玩，现在又开始玩了起来。联想到NDS那一大堆新公布的游戏，还是想再度感叹什么时候才能玩到NDS的火纹，一年一部作品的话，也许是明年4月吧。

一两个月没有到某A那里去刨动画看了，以前一直在看的《日式面包王》和《武器种族传说》落下了不少，《赝品画廊》也没看几集，唯有《Bleach》和《全金属狂潮The Second Raid》一直坚持看了下来，昨天某A刚向我强烈推荐了《极上生徒会》，看来又要恶补一阵了。《全金属》意外地短，我是不是可以开始期待第四部了呢？

愿巴金老人一路走好。

文/暗凌



搜酷
2005 NOV

WHAT'S COOL ? C-CREAT O-ORIGINAL O-OSMATIC L-LOOK

定价：20元
推广价：15元

街头流行圣经！

30款话题鞋作秋季大瞩目
鞋王志

COOL Person
Cover and Exclusive Interview
最酷封面人物
潘玮柏

SO COOL

打造国内街头流行资讯一流品牌

百款新品四大主题
秋冬30大潮牌抢先告知

艳到心跳的彩鞋
放弃正统的足下奇幻色彩

更狂冲刺 NO.2
11月15日 登陆
封面仅供参考

9 771002 325002

全国好评热卖中 200页全彩资讯

邮购时请注明"搜酷" 邮购地址:北京东区安外邮局75信箱 发行部 邮编:100011 联系电话:010-64472177/64472180 邮资免取

电子天下·掌机迷 2005 18 商人、迷宫、不可思议的冒险——特鲁内克编年史 VOL.44

国内唯一掌机专门杂志

电子天下 掌机迷

POCKET GAMER

2005/18
VOL.44
零售价：9.80元
每月10/25日发售

特别策划 次世代掌机的黑洞

乱弹掌机十大倒霉蛋

随刊附送 掌机迷光盘

热门掌机游戏攻略参上 劲爆攻略

超级火枪英雄

游戏王GX 目标决斗之王

终极蜘蛛侠 剧情攻略

ISSN 1672-8866
9 771672 886049 18>